AMIGANEWS

ISSN 0989-5450

A-news

TOUT POUR L'AMIGA®

A3000
Zorglub s'attaque au système.

ZORRO III
Démasqué par Squonk.

AMIGAVISION
L'hypermedia immédiat.

TIGER CUB
On a du tigre pour midi !

Plus de A!, plus de NEWS...

... du C, de l'assembleur, des jeux, des méga demos, du DomPub, des P.A, de la vidéo tibétaine, de la 3D oblique !



SEPTEMBRE 1990 N° 28 Suisse: 7.80 FS Belgique: 185 FB Canada: 5.75 $

ESPRIT DE MEMOIRE

OCTABYTE 2 MO 2990Frs

SPIRIT™ TECHNOLOGY

OCTABYTE™

Carte d'extension mémoire de 2 à 8 Mo pour A2000 ou A500. L'***OCTABYTE*** s'enfiche dans un des ports de l'Amiga 2000 ou se connecte à l'Amiga 500 par l'intermediaire du boîtier XRAM.

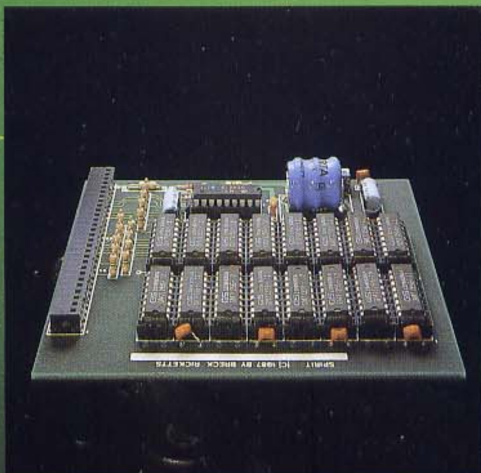
Dernier né des produits SPIRIT Technology, l'***OCTABYTE*** bénéficie de la maitrise du plus ancien constructeur d'extensions mémoires pour Amiga :

◆ Configurable en 2, 4, 6 ou 8 Mo, la mémoire de l'***OCTABYTE*** est automatiquement disponible (AUTOCONFIG).

◆ Pour supporter les jeux, l'***OCTABYTE*** peut être désactivée grace à l'utilitaire "KillFast" fourni.

◆ Réalisation et finition parfaites sur circuit multi-couches.

SC501 "TRAPPER"



Extension mémoire de 512 Ko avec horloge-calendrier permanent pour Amiga 500.
La SC501 se loge dans la trappe d'extension de l'Amiga 500. Elle est reconnue automatiquement (AUTOCONFIG) et peut être désactivée par l'utilitaire "KillFast" pour une parfaite compatibilité avec les jeux (supporte le warm re-boot). C'est 512 Ko d'intelligence !

IN500-S2



La plus performante des cartes mémoires pour A500.
◆ configurable en 512 Ko, 1 Mo ou 2 Mo, l'IN500-S2 permet d'attenidre 3 Mo en interne sur votre A500 (avec une SC501 ou compatible).
◆ entièrement AUTOCONFIG, l'IN500-S2 est idéale pour toutes vos applications graphiques - dessin, animation, 3D, digitalisation - ou musicales - digitalisation, création...
◆ agrée par COMMODORE-FRANCE, l'installation de l'IN500-S2 n'invalide pas la garantie de votre A500.

571, Cours de la Libération
33400 TALENCE
Tel : (33) 56-374-378
Fax :(33) 56-040-895



Supportée par la francisation systématique des manuels, une garantie d'un an et un service technique en rapport direct avec l'utilisateur, la gamme SPIRIT Technology est la première en France.

SPIRIT TECHNOLOGY

Photos et caracteristiques non contractuelles.
AMIGA est une marque déposée de COMMODORE - AMIGA Inc.
OCTABYTE est une marque déposée de SPIRIT Technology.



ZA Blis, 24500 Eymet, France. Tél 53-23-76-16, 53-58-71-46. FAX 53-23-75-35

EDITO

Après une longue absence estivale passée à siroter l'air pur, nous revoici avec deux grands desseins : plus de A, plus de NEWS.

Vous constaterez des ce mois-ci que la surface de papier devolue aux news a doublé. Il ne s'agit pas d'un coup de folie temporaire mais plutôt de la prise en compte des diverses demandes que vous avez exprimé dans votre courrier. Tant que vous y etes, prenez le temps de remarquer qu'*A-News* a egalement changé d'imprimerie et ceci dans le double but d'etre à l'heure à notre rendez-vous mensuel et de pouvoir grossir en prenant des couleurs.

Mais ce n'est pas tout, nous voulons plus de A. Nous n'avons pas encore determiné toutes les implications de ce choix strategique mais de nombreux indices nous portent à croire que c'est globalement positif.

Rendez-vous des le 10 octobre pour la suite des operations.

Ce numéro a été mis en page sur Amiga 2000avec 4 mégas RAM (carte A3001 de GVP), disque dur Quantum 40 mégas (carte GVP), carte Flicker Fixer, moniteur monochrome NEC multisync GS, les logiciels *Professional Page, Deluxe Paint III, Prowrite2, QED, DMouse, Butcher, Quarterback* et l'imprimante *Laserwriter*

SOMMAIRE

A-News est édité et publié par NewsEdition SARL de Presse au capital de 2000F à ZA Blis, 24500 Eymet.. Tél 53-23-76-16 53-58-71-46 FAX 53-23-75-35. Directeur de la Publication: Bruce Lepper Rédacteur-en-Chef: Frédéric Autechaud

AMIGA NEWS

Le nouveau A-Max (émulateur Macintosh) est en route. Les possesseurs d'A-Max ont reçu une offre de mise à niveau vers la version II pour $50 chez l'éditeur, ReadySoft.

Les améliorations sont nombreuses.

- Possibilité de partitionner un ou plusieurs disques durs avec un nombre illimité de partitions AmigaDOS et jusqu'à huit partitions A-Max. Des drivers sont fournis pour les contrôleurs les plus répandus. Un disque dur formaté sur un Mac peut être connecté sur l'Amiga sans reformatage;
- Accès aux périphériques SCSI Mac, par exemple LaserWriter et scanners, a travers les contrôleurs de disque dur Amiga soutenu par A-Max.
- Les cartes accéleratrices pourvues d'un 68020 + MMU ou d'un 68030 permettent de faire tourner A-MAX II jusqu'à cinq fois plus vite. A-Max II est capable d'utiliser la MMU pour re-organiser le RAM Amiga en un seul bloc pour améliorer le compatibilité;
- Compatible A3000 et Workbench 2.0
- Utilise les capacités sonores de l'Amiga pour jouer des sons digitalisés sur Mac avec peu de ralentissement du processeur;
- Un logiciel de transfert de fichiers permet de lire les disquettes AmigaDOS pendant l'emulation Mac. Ceci autorise la copie de fichiers AmigaDOS et Mac directement sur les disquettes AmigaDOS et la conversion de textes.

Mieux encore, ReadySoft prepare A-**Max II Plus**, une carte d'extension pour Amiga 2000 ou 3000 qui permet aux lecteurs Amiga de lire, écrire et formater des disquettes Mac 800k et ajoute deux ports serie compatibles Mac pour une utilisation en reseau AppleTalk ou avec des modems etc. Cette carte comporte des connecteurs pour les ROMs 128k Mac. Date de disponibilité annoncée: automne 1990.



Applied Engineering, une société américaine qui fabrique des péripheriques pour l'Amiga, semble être au courant de quelques petits secrets de chez Commodore.

Sa publicite dans *AmigaWorld* propose le Timeaster 500, une horloge sur une carte "pour le nouveau A500 Professional avec 1 méga de mémoire incorporé".

Pour passer une pub dans AmigaWorld, il faut la préparer au moins deux mois à l'avance et on peut imaginer que Commodore annoncera bientôt un Amiga 500 avec 1 méga incorporé (et sans horloge!).



Lecteur AE haute densité



Toujours chez Applied Engineering, voici le AEHD. C'est le premier lecteur 3.5" haute densité disponible pour l'Amiga. (Disponible en France chez Essonne Mailing au prix de 2200F).

Ce lecteur externe vous permet d'enregistrer jusqu'à 1.52 Mo de données sur des disquettes double-face haute densité (HD). Il fonctionne indifféremment en 880k ou 1,5 Mo, et possède une éjection electrique avec verrouillage qui empeche l'éjection pendant la lecture ou l'écriture.

Les disquettes haute densité possèdent un encoche reconnue par le lecteur. Pour passer du mode HD au mode standard 880k, il suffit de changer de type de disquette.

Le AEHD possède un pass-thru et peut être connecté à un autre AEHD ou à un lecteur 880k. L'installation logicielle de l'AEHD comporte un patch (modification) pour le trackdisk.device, un fichier "mountlist.AE", et quelques lignes dans le startup-sequence. *(Essonne Mailing, (1) 64-97-96-54)*



CIS devient distributeur officiel NEWTEK pour la France.

Comme en Allemagne et en Suisse, NewTek a choisi de confier le commerce de ses produits au distributeur GVP (le toaster s'entend bien avec l'A3001). Comme à son habitude, CIS annonce que les produits NewTek seront intégralement traduits (boite, manuel et logiciel) et propose dors et déjà DIGI-VIEW 4.0 en français pour 1590 Frs TTC avec une garantie de 100 ans (extensible si vous prouvez que vous êtes propriétaire d'un Digi-view depuis plus de 100 ans). Les 100 premiers acheteurs de DIGI-VIEW 4.0 en version française par CIS seront inscrits gratuitement au Cool Friends Of NewTek Club De France et recevront un chouette T-SHIRT et une demo. Le Cool Friends Of NewTek Club regroupe les utilisateurs de produits NewTek et leur propose une lettre d'information, des promos, des cadeaux, des gri-gris et des happenings créatifs. Afin de jauger de l'étendue du désastre que représente l'invasion de nos contrées par ce club délirant, reportez vous au reportage sur l'AMIexpo de CHICAGO du numero 27. CIS disposera sous peu d'un des premiers toasters en NTSC (EL YETi campe devant leur porte pour intercepter le colis).

CIS annonce aux possesseurs de PERFECT SOUND 3.0 qu'ils recevront gratuitement la version 1.0 du logiciel MMU - pour Music Management Unit - à condition qu'ils aient retourné leur carte de garantie lisiblement remplie. MMU est un logiciel complet d'acquisition et de traitement d'échantillons pourvu d'un tracker.

CIS annonce aussi la disponibilité imminente de la version 2.0 du logiciel ELAN PERFORMER de ELAN Design. Cette nouvelle version traite totalement le standard MOVIE des animations SCULPT et permet leur découpage et leur reconstruction (ideal pour d'eventuelles retouches avec un programme de dessin HAM). Performer est désormais pilôtable via la MIDI ce qui permet de manipuler des éléments graphiques (dessins, anims, animbrushes...) depuis un clavier de synthé ou un sequenceur. Une porte ARexx fait également son apparition et permet de memoriser des manipulations réalisées en temps réel, clavier, souris et MIDI, à l'aide d'un petit utilitaire baptisé RECORD fourni d'origine. Un module Performer 2.0 pour le séquenceur Bars and Pipes de Blue Ribbon Bakery est également en préparation. La version 2.0 de ce pro-

gramme décidément très doué coûtera 950 francs en "version française par CIS" (boite, manuel et logiciel traduits et garantie). CIS promet une opération d'upgrade pour tous les possesseurs de la version 1.0 mais les conditions n'en sont pas encore fixées à l'heure ou je grave ces lignes. CIS : 56-374-378

Connue en France pour son disque dur pour AMIGA 1000, la societé VORTEX annonce la commercialisation d'une carte d'émulation AT286 à 8 Mhz pour l'A500 baptisée ATonce. D'un format plus que reduit, ATonce se connecte sur le support du 68000 et exploite totalement l'A500 hôte : RAM (640 Ko pour 1 Mo), lecteur interne, disque dur, souris (microsoft), horloge, serie, parallele. ATonce fonctionne sous le DOS version 2.11 et peut etre booté soit par disquette soit à partir d'une partition MS-DOS. Il émule les affichages CGA, HERCULES, T3100 et G0317 (olivetti) et convertit tous les lecteurs 3.5 en 720 Ko et 5.1/4 en 360 Ko. Disponible en Allemagne debut octobre, ATonce sera vendu 500 DM avec le 80286 à 8 Mhz et le logiciel d'émulation mais sans MS-DOS. VORTEX Computersystems GMBH : 0-71-31/50-88-0



VOLUMM 4D, testé dans notre joli numero 26, est heureux d'annoncer la naissance de sa version 1.2 .

Parmi les nouveautés, signalons un mode de calcul 24 bits (16.7 millions de couleurs) dans une resolution allant jusqu'à 1024 x 1024, la possibilité de napper des images IFF tous formats et une compatibilité avec SCULPT au niveau du modeleur. Trois mois à peine apres la sortie de sa premiere version, VOLUMM vient jouer dans la cour des grands. VOLUMM : 30, rue PHARAON 31000 TOULOUSE - 61-53-36-09



Si vous vouliez constater de visu le résultat de la maîtrise technique de la société Mediaform (voir News mois juillet/Août) c'est à dire de la technique de flashage d'images IFF ou RGB, voilà une photo représentant le magasin Design System à Tournai (réalisée grâce à Sculpt en tirage 1100*900 à partir d'un fichier RGB).

Ce magasin dédié à l'Amiga propose aussi un service de conception d'image sur base de fichiers Sculpt, Silver ou Architrion. ARCHITRION? C'est un soft Mac dirons les initiés...Oui mais un logiciel "maison" permet le transfert des données vers l'Amiga. Et un MODELEUR 3D est en cours de developpement...Design System importe également des softs d'USA (3D Professional,U.Design...) (*32 Rue St Martin, 7500 Tournai, Belgique*).

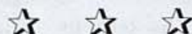
La prochaine AmiEXPO de COLOGNE (les teutons preferent l'appeler AMIGA'90) aura lieu du 9 au 11 novembre 1990 au Kôln Messe. Si le lieu ne change pas par rapport à l'année precedente, le show lui même subit une crise de croissance foudroyante puisque il sera environ cinq fois plus grand qu'en 89 : 25000 metres carrés, 2 halls, 110 exposants et une capacité de 140000 visiteurs. La majeure partie des grandes societes de l'Amiga seront presentes : Commodore (sur un stand de 350 metres carrés), GVP, NewTek, Gold Disk, Supra, Gigatron, MAST, Data Becker, DIGITAL Creation, GFA, Rainbow Arts, Videocomp, Vortex.....

Le show sera ouvert de 9h00 à 18h00 sans interruption et le prix d'entrée est fixé à 15 DM. Pour informations complementaires, contactez Jeanette Bermel-Hollax d'AMIshows au 049-089-613-2002 (RFA).

AMIGA NEWS



3-D Professional de Cryogenic Software, dernier-venu dans le petit monde de la creation 3-D sur Amiga, est disponible chez Essonne Mailing au prix de 3100F.



Vous savez tous que l'Amiga a la possibilité d'afficher simultanement 4096 couleurs? Eh bien vous pouvez mieux faire grace à une cartouche et un programme mis au point par l'américain Ben Williams: 256 000 couleurs simultanément en 18 bits!

Le fonctionnement en est assez compliqué, mais l'utilisation ne pose aucun problème (c'est du moins ce qu'affirme Ben): la cartouche intercepte les codes envoyés aux canons rouge verte et bleu du moniteur et les modifie si elle reconnaît un de ses codes (ceci fait que la cartouche peut rester en place sans gener les autres programmes : les codes normaux ne sont pas modifiés.

Voici les caractéristiques des deux nouveaux modes créés par la présence du programme et du hard:

● mode HAM-E: jusqu'à 236 registres de couleur, 256 000 couleurs simultanées à l'écran;

● mode REG: 256 couleurs parmi 16 777 216;

● précision des registres: 24 bits (8 par canon);

●TOUS les modes restent ou sont genlockables (sortie qualité RVB);

● la mémoire image est accessible par le blitter et le 68xxx;

● alimentation externe.

Les deux modes

● peuvent être animés par les programmes d'animation déjà existant;

● sont compatibles IFF

● sont pris en compte par les programmes de slideshow actuels;

Et tout ça à un prix plus que raisonnable: 300$ aux USA. On attend avec impatience une version à tester en France. (*Black Belt Systems, RR1, Box 4272, 398 Johnson Rd, Glasgow, MT 59230, tél 406-367-5509*)



Vous cherchez un Amiga Graphics Workstation. Facile. Pour 20000 DM (66000F, bien moins cher qu'un Mac II équipé de deux ou trois bricoles) Videocomp à Frankfurt vous propose un Amiga 2000 avec 2 Mo de Fast RAM, disque dur 40 Mo, disque amovible de 44 Mo, carte transputer (Transputer-Grafikkarte) pour le graphisme (avec 1 transputer T800 et un processeur graphique Inmos G300 et 2 Mo de vidéo RAM permettant un travail en 800 x 600 points en 16.7 millions de couleurs), et moniteur NEC 3-D.

Très bien, mais pour quel logiciel? Vous avez le choix:

✻ ***Sabrina***, un logiciel 3D professionel en 16.7 millions de couleurs (3000 DM)

✻ ***Miranim***, pour l'animation en 16.7 millions de couleurs (17000 DM)

✻ ***MiraShading***, das entwicklungsystem avec bibliothèques, compilateur et parallele-toolkit (à vos dictionnaires!) (9050 DM)

✻ ***MConvert*** pour convertir vos objets Turbo Silver, Cyber Sculpt etc en format Sabrina (1500 DM)

✻ ***Display,*** "framebuffersoftware" pour conversion et affichage entre les formats Turbo Silver, Sculpt Animate 4D, Digiview 3.0/4.0, IFF, Sabrina, TIFF (150 DM). (*Videocomp, Berner Straße 17, D-6000 Frankfurt 56.; Tél* 069-507-6969, FAX 069/507-6200.)



La société Micro APL de Londres annonce la disponibilité de la vérsion 7.3 de son langage APL-68000 pour l'Amiga (£100, ou £299 en version 68881). Tél 01-922-8866.



Les services d'impression couleur haut de gamme pour l'Amiga se multiplient, permettant même au possesseur d'un A500 de configuration minimale de diffuser ses oeuvres en qualité professionnelle...

Impressions Ephemeres à Coutances, Manche, propose d'imprimer vos dessins en haute définition avec une palette de 256-couleurs parmi 260 000 grâce à son imprimante Canon FP510 (driver ICAO de l'Atelier Numérique). Les prix : basse résolution PAL 9F, overscan 10F; basse résolution 2x ou haute résolution PAL 22F, overscan 25F, avec frais de 35F pour retour disquettes et dessins. (*Impressions Ephemeres, 5 rue des Sauges, 50200 Coutances*).

L'amigraphiste François Rimasson propose un service similaire, toujours sur Canon FP510 au sein de son studio de creation graphique**Digital Dreams**.

DD réalise des images de synthèse (ray tracing) fixes ou animées; des illsutrations; des presentations, génériques, clips; et des graphismes de jeux vidéo. Les résultats obtenus peuvent être montés sur bande vidéo.

(***Digital Dreams**, 14 rue MICHELET 35700, Tel: 99-36-23-47.*)



La société RVB à Paris, connue dans le monde du Mac, propose à présent plusieurs services sur Amiga :

● Shooting de diapos 24x36 en 8 ou 24 bits, fichiers IFF ou RVB jusqu'à une résolution de 4096 pixels par 2732 (100F à 800FHT suivant la résolution);

● Impression sur imprimante couleur thermique Tektronix à 300 dpi (A4, 150FHT, sur transparents A4 200FHT)

● Transfert vidéo sur masters Betacam SP-PAL ou tout autre format (900FHT les 5 premières minutes et 400FHT la tranche supplémentaire de 5 minutes). Delai normal 24 heures, ou delai"rush" dans la journée. RVB, 29 rue Hippolyte Maindron, 75014 Paris, tél 40-44-87-88.



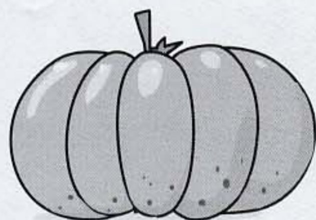
Load'N'Enjoy est une nouvelle association de distribution de programmes du Domaine Public (encore une!) pour Amiga.

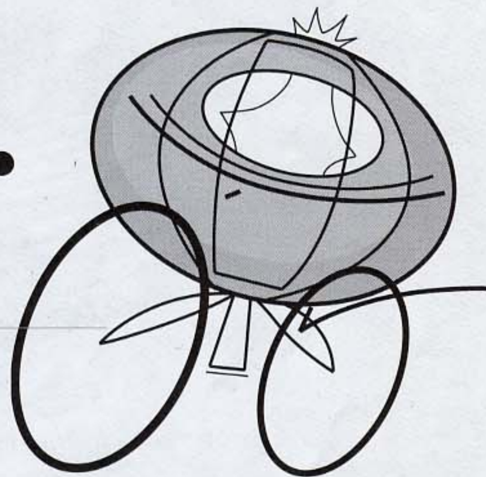
Par les services qu'elle propose, elle espère complèter la gamme d'Hermès Diffusion et sera essentiellement axée sur les points suivants : musiques, mégadémos, versions de démonstration de jeux, journaux sur disque, démos et slides 'érotiques' (plus de 400 disquettes actuellement en stock).

Ces produits sont disponibles à partir de 10F la disquette, disquette comprise!

Un autre service de cette association consistera à rassembler le travail effectué

CHANGEZ VOTRE *A*2500 EN *A3001*.





En échange de votre carte accélératrice 68020 ou 68030 Commodore, Hurricane, CSA... CIS vous permet d'acquérir le **système A3001/28 à 9990 Frs TTC.**

Si votre AMIGA 2000 est équipé d'une carte accélératrice autre qu'une GVP, il est certain que :

♦ Vous n'avez pas accès aux meilleures performances.

♦ Votre Amiga est bridé, soit par une technologie dépassée : 68020, soit par des cartes figées ou abandonnées.

♦ Votre configuration est très probablement hétéroclite, mélangeant processeurs 32 bits, disques durs 8 bits, RAM 16 bits ...

La reprise que nous vous proposons comprend l'A3001/28 de GVP : 68030 et 68882 à 28 Mhz, 4 Mo de Ram 32 bits (extensible à 8 Mo) et contrôleur de disques durs intégré. Des reprises exceptionnelles de votre ancien disque dur sont également prévues pour faciliter l'achat d'un A3001 complet avec disque 40, 80 ou 200 Mo.Renseignez vous auprès de votre revendeur pour connaître toutes les options disponibles.

Les technologies de pointe employées (Ram Nibble mode 60-80 ns), parfaitement adaptées aux fréquences utilisées: 28, 33 ou 50 Mhz apportent les meilleures performances :

♦ division des temps de calcul par 15, 18 ou 22 (coefficients calculés sous SA4D)

♦ affichage des pages quasi-instantané sous les principaux logiciels de P.A.O.

♦ accélération du calcul et de l'exécution des animations Bitmap (Deluxe Paint III, Elan Performer ...)

Conçu de façon homogène, l'A3001, équipé d'un disque dur directement connecté au bus 32 bits du 68030, offre des taux de transfert de 700 Ko/s à plus de 1 Mo/s, c'est un nouveau confort d'utilisation et une nouvelle dynamique dans vos présentations.

Votre carte 68030 GVP est un outil de production, **nous vous la garantissons 2 ans**. De plus, à tout moment, votre A3001 peut évoluer vers la version supérieure, avantage intéressant de la part du premier constructeur mondial à maîtriser la technologie 68030 à 50 Mhz !



CIS.
571, cours de la libération
33400 Talence
Tel : 56-374-378
Fax : 56-040-895

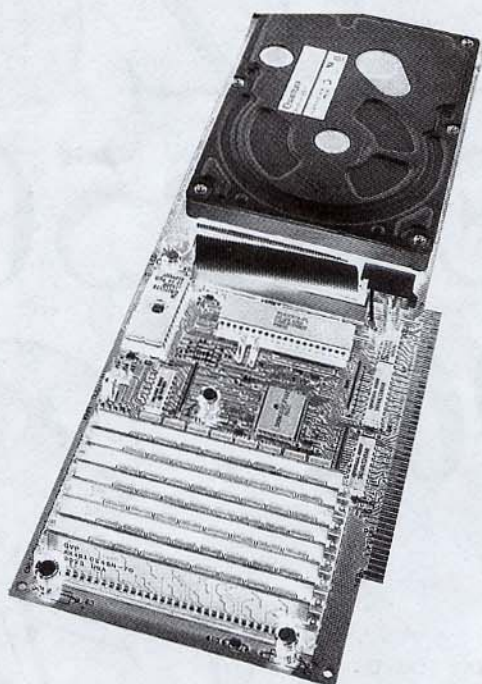
GVP



CONDITIONS D'ECHANGE:

- CIS reprend pour l'achat d'un système A3001/28, toute carte accélératrice 68020 ou 68030, équipée de ses processeurs, co-processeurs et composants installés d'origine. Ces cartes doivent s'enficher dans le port CPU de l'A2000 et être en parfait état de fonctionnement.
- Ce programme de reprise est valable jusqu'au 30 Novembre 1990.
- Les échanges s'effectuent auprès des Points Démo A3001 et des revendeurs agrées CIS/GVP. Pour connaître le revendeur le plus proche ou pour tout renseignement, contactez CIS au (16) 56 374 378.
- CIS se réserve le droit de modifier sans préavis les conditions de reprise, d'accepter ou de refuser ponctuellement la reprise d'une carte.

AMIGA NEWS



GVP "Series II" Hard Card + RAM (voir page 10)

par les programmeurs francophones (ils devront prouver leur paternité). Ces démos seront distribuées pour 15F dont 5F seront reversés aux auteurs. Au boulot!

Un catalogue est disponible contre un timbre à 3F80. (*LOAD'N'ENJOY, B.P. 10, 08000 Villers-Semeuse).*



IBM et Amstrad viennent de lancer leurs nouveaux modèles bas-de-gamme, et tous deux espèrent dominer le marché familial et éducatif face à l'Amiga.

L'IBM PS/1 est essentiellement un PC 80286 à 10 MHz, affichage VGA (640x480 points en 16 couleurs, lecteur 3.5 et souris mais qui manque totalement de connecteurs pour des cartes d'extension interne et coûtera environ 8000F avec lecteur et écran monochrome. Un digne successeur du "Peanut", qui était le premier échec d'IBM sur ce marché.

Amstrad, lui aussi, fait un merveilleux cadeau à l'Amiga en restant fermement dans le monde des 8-bits avec ses nouveaux CPC464 PLUS et 6128 PLUS. Les boîtiers ressemblent à celui de l'Amiga 500, mais les similarités s'arrêtent là. Ouf!

Au Japon Sony introduit un lecteur portatif de CD-ROMS qui ne fait que souligner l'avance tenue en cette matière par le concept CDTV de Commodore à base de technologie Amiga. Le Data Discman DDI de Sony ne coûtera pas cher (environ 2500F) mais selon Sony ni le DDI ni aucun produit Sony introduit courant 1991 ne sera capable d'afficher des images animées "parce qu'il n'existe pas encore de standard".



Fred Fish a rencontré des problèmes concernant les clones de Tetris dans le domaine public.

En accord avec Spectrum Holobyte, éditeur de Tetris (non-domaine public), Fred retire les disquettes 173, 221, 230, 238, 305 et 324. Elles seront remplacées par des disquettes avec les mêmes numéros mais suivis d'un "b" - et sans les clones!



Le Moulin de Boigny (91660 Mereville) est un espace "adapté à la création, avec délires accessibles et terrasses aménagées". Le weekend des 20 et 21 octobre se deroulera un événement musical, théatral et graphique, y compris un slide-show sur six Amiga 500 en pyramide.

Franck Le Callonec de Morigny-Champigny nous ecrit: "Je suis chargé de la partie infographie et il nous faut des images, toutes sortes d'images. Nous voulons convier les nombreux graphistes sur Amiga qui lisent A-News à nous envoyer leurs oeuvres sur disquette afin que nous puissions réaliser ce slide show. Aucune des images que nous recevrons ne sera utilisée à des fins commerciales et les auteurs des images retenues auront leurs coordonnées très lisiblement indiquées.

Pour tout information complémentaire: Frank Le Callonec, 43 avenue des Champins, 91150 Morigny-Champigny, tél 60-80-10-30.



Bus Plus annonce la disponibilité d'une extension mémoire MicroBotics 512k interne pour Amiga 500 (style A501) au prix de 560F.

D'autres nouveaux produits chez Bus Plus sont un boîtier tower pour Amiga 2000 de fabrication allemand (environ 3400F) et un boîtier British pour Amiga 500, le Checkmate A1500 (environ 2900F).

Le Checkmate ressemble un peu a un Amiga 1000, avec une unité centrale très "clean" et clavier séparée. Il y a la place à l'interieur pour trois lecteurs 3.5". Encore sous developpement sont des options qui vont permettre l'installation d'un connecteur Zorro II (pour cartes A2000), un Video Slot (connecteur vidéo compatible A2000 pour Flicker Fixer etc), et un connecteur CPU pour deuxième processeur, également compatible A2000.

Ce boîtier utilise le clavier et l'alimentation d'origine de l'Amiga 500, mais un alimentation plus costeaud et un ventilateur sont disponibles.

Il est possible d'installer un disque dur A590 à l'interieur



Le Club Amiga Tournai organise un voyage à destination d'Amiga90 à Cologne le 10 novembre (voyage + entrée à prix reduits). Le club diffusera fin septembre un fanzine trimestriel pour l'Amiga contenant articles, annonces, rendez-vous et projets du club, disponible contre 8FF de timbres. (*Club Amiga Tournai, 68 rue du Moulin Marvis, 7500 Tournai, Belgium*)

AMIGA NEWS



L'équipe du French Amiga User Group (FRAUG) retreci, mais le N°7 du Froggy-journal est sorti quand même... Dans son Edito, Norbert raconte comment ça s'est passé:

"La cause de ce retard est simple: les personnes qui s'occupent de vous pondre ce journal sont de plus en plus moins nombreuses. Avec le temps, les passions s'envolent... Ce numéro a donc été fait "à la petite semaine", mais toujours avec la même ardeur, par les 3 petits Gourous restants. Jean-Pierre nous a réalisé quelques articles sur les transferts de fichiers, Gérald nous a fait la compta, et Norbert a pondu là mise en page...

"La reorganisation du Bureau du Club (départ de Cathy, Manu et Philippe) nous a permis de faire un tour d'horizon des options s'orant à notre revue. Nous avons donc opté pour l'engagement suivant: Le journal va s'orienter de plus en plus vers le Domaine Public en présentant à chaque numéro des programmes de DP...

"Dans le meme sens, nous vous annoncons la création de DP-CLUB proposant du "DP à la carte", une première en France à notre connaissance."

Ce service consiste à commander des programmes, au lieu de disquettes, au prix de 10F par programme, quel que soit le nombre de disques nécessaires. Commande minimum 50F. Bien que créé en collaboration avec FRAUG, l'association DP-CLUB est totalement indépendante. Son adresse: DP-Club, BP 64, 64202 Biarritz Cedex.

A noter: Fraug a changé de numéro de telephone. Dorénavant c'est le 59-21-67-14.



BUGSS est le nom d'une nouvelle User Group Amiga sur la région Bordelaise. L'annonce promét programmation, domaine public, aide sur logiciels, contacts, démos, création, musique et une newsletter, et demande aux 'pirates, copieurs et lamers' de s'abstenir. Contacts (après 19h): Olivier Berger au 56-75-07-53 et Bruno Lacombe au 56-36-14-45.



Coincidence? Les deux grands organisateurs de shows Amiga aux USA, AmiEXPO et le Hunter Group (World of Commodore), ont choisi exactement la même date pour leur prochains expos: le 5 à 7 octobre.

Résultat: les exposants Amiga sera divisé entre le nouveau style AmiEXPO qui s'appelle The Amiga Personal Computer Show, au Disneyland Hotel, Anaheim, California, et World of Amiga in Chicago, au Rosemont Expo Center, Rosemont, Illinois.



Ed: n'a jamais caché que son traitement de texte préféré est ProWrite, mais il n'a pas caché non plus que il trouvé le systéme de recherche de fichiers sur ce programme plutot préhistorique.

Nous venons d'apprendre que l'éditeur, New Horizons Software, a

AMIGA NEWS

rémédié à cette situation dans la version 3.1. Si on peut le croire on y trouve un "file requester" enfin digne de ce nom, avec la possibilité de visualiser les fichiers, les volumes et assignations disponibles et entrer les noms de paths (chemins) et fichiers dans un seul gadget intelligent qui connaît la différence entre un chemin et un fichier (normalement il y a deux gadgets).

Voici quelques autres améliorations dans la 3.1: possibilité de narrer un texte selectionné; meilleur contrôle des fonts disponibles; meilleur macros et interface ARexx.



ESAT Software, petite societé d'édition specialisée dans le logiciel utilitaire et éducatif, annonce la prochaine disponibilité d'un programme au concept très particulier : un générateur de mégademos! Baptisé SPACK, en mémoire à un habitant de la planete Vulcain ayant évité de peu la célébrité grace à une voyelle, ce programme vous permettra de demystifier definitivement l'art des coders crispés du copper. Tous les effets de base, copperlistes, scrollings de texte, deformations, trajectoires de bobs, fonds étoilés, vu-metres à SoundTracker seront directement accessibles à la souris et archi-mega-parametrables. ESAT Software : 56-96-35-23



Et encore des news de CIS...

L'importateur GVP pour la France vous propose jusqu'à fin novembre de beneficier d'une "reprise constructeur" sur votre carte accélératrice actuelle pour l'achat d'un systeme A3001 68030 à 28 Mhz + 4 Mo de RAM 32 bits. Ne sont concernées par cette proposition que les cartes 68020 ou 68030 en etat de marche (processeurs, co-processeurs d'origine en place) et conçues pour le slot CPU de l'A2000-2500 (les 68020 Commodore en particulier). CIS : 56-374-378

La division "produits informatiques" de la societé RICOH nous signale qu'elle vient de ceder l'exclusivité de ses systemes de stockage SCSI à Great Valley Products Inc pour le marché Amiga. Un nouveau systeme de disques amovibles de 50 Mo remplacera les disques SYQUEST de la gamme actuelle. les disques RICOH beneficient, en plus d'une capacité legerement plus grande, d'un systeme unique de filtrage d'air dans la cartouche et d'une mecanique plus solide.

GVP devoile enfin ses cartes Disque Dur SCSI serie II. Disponibles dans des capacités allant de 30 à 200 Mo, ces cartes existent en deux versions : HardCard SCSI seule (referencée HC serie II) ou controleur SCSI/extension mémoire 8 Mo (baptisée HC Plus serie II). Le fait de faire rentrer un contrôleur SCSI, 8 Mo de RAM et le disque dur sur la même carte a été rendu possible grace à un travail d'integration maximum. Le nouveau contrôleur SCSI est deux fois plus performant que son predecesseur et peut desormais gerer tous les types de peripheriques SCSI : disques amovibles, bernouillis IOMEGA, streamers, CD ROMs. Un nouveau programme d'installation pourvu d'une interface icones-souris simplifie à l'extreme les operations de formatage. De plus, ces cartes devraient être sensiblement moins cheres que leurs ainées puisque la HardCard II 80 Mo devrait etre disponible en France pour moins de 7000 francs TTC.

Parallelement à ces nouveaux produits, GVP proposera des octobre un "kit de remise à niveau" pour tous les contrôleurs SCSI GVP (HardCard, HCPlus SR...) consistant en une EPROM et un PAL qui permettront de gagner environ 50% en performances. Cette operation de "chip tuning" devrait couter 400 francs et pourra être réalisée directement par l'utilisateur.



Les News de Xavier LeClercq:

VirusX4.4 suite et fin: NON Virusx4.4 n'est pas dangereux; NON il ne peut pas être distribué librement sans léser les droits sur le Copyright de Steve Tibbett. Pour preuve cet extrait de la documentation de VirusX4.0: "...Distribution Notice: This program is Copyrighted, but is freely redistributable... "



C'est confirmé: il existe bel et bien deux versions de L'IRQ virus. Ce microbe rappelons-le se greffe à la première instruction exécutable de la startup-sequence (si la commande DIR ne se trouve pas sur votre disk) et se manifeste par le message *"Amigados presents: a new virus by the Irq Team..."* dans la fenêtre CLI. La première version vérifiait que le virus ne se reproduisait pas sur un fichier qu'il avait déjà infecté pour ne pas se reproduire sur ce dernier. La deuxième version ignore ce test. Conséquence: si vous laissez votre disquette déprotégée à chaque reset le fichier grossira, grossira et finira par générer un message du style "disk full" en prenant tout l'espace libre de votre disk! Et malheureusement il n'est pas détecté par VirusX4.0 ni d'ailleurs par aucun autre Virus Killer à ma connaissance...



Il y a quelques mois déjà un certain nombre de lecteurs m'avaient signalé l'existence d'un nouveau virus qui génère une mystérieuse étoile (*) dans le directory principal du disque dur ou des disquettes. Cette astérisque était le nom d'un fichier de 0 octets. On pouvait l'effacer mais sans résultat car l'étoile finissait toujours par refaire son apparition...

Ayant reçu un exemplaire "infecté" je n'ai rien pu determiner malgrè de longues heures de recherches.

Je peux aujourd'hui calmer les passions à ce sujet car il s'agit en fait de l'utilitaire IconX qui crée apparemment un fichier temporaire pour exécuter un ordre du CLI à partir du Workbench! S'il s'agit réellement de la commande d'origine (je ne peux vérifier ne possédant que la version 1.2 du Workbench) il serait très utile de le signaler aux gens de chez Commodore... Sinon il s'agirait peut-être d'un virus très particulier à moitié virus logique (c'est à dire ne se reproduisant que sur une application cible: IconX) et moitié cheval de Troie car sans doute finira t-il après s'être reproduit un nombre inconnu de fois à causer des dommages à la disquette ou au disque dur.

Bug ou virus? La question est ouverte. N'hésitez pas à me contacter si vous possédez de plus amples informations.



A la longue liste des virus viennent de s'ajouter le "Coder" virus, l'"AmigaFreak" et un troisième dont il m'a été impossible de determiner le nom car ne possédant aucune signature en ASCII.



MOUSE MASTER

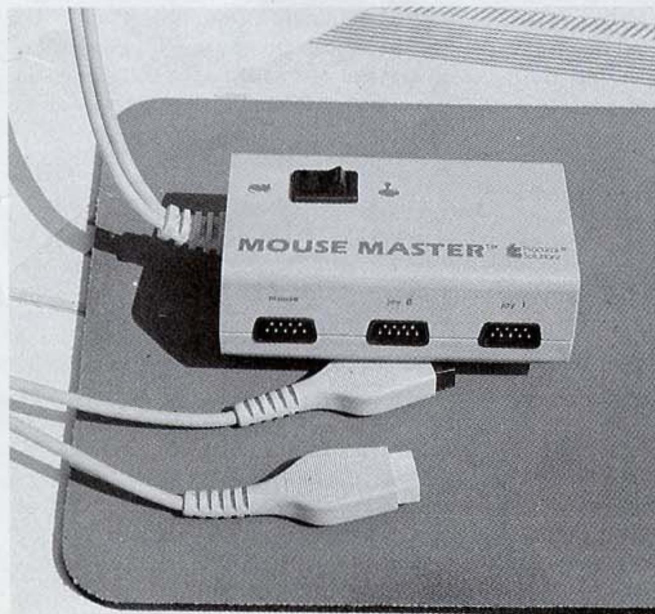
J'ai branché pour vous le **MOUSE MASTER**, un produit US de la société Practical Solutions qui comme vous allez le voir porte bien son nom (la société pas le produit). Comme son non ne l'indique pas (celui du produit, pas celui de la société), le MOUSE MASTER permet de préserver vos ports joystick. Il se compose d'un petit boîtier rectangulaire d'ou sortent deux fils munis de prises joystick qui viendront naturellement s'enficher dans les connecteurs de votre Amiga prévus à cet effet pour peu que vous vous donniez la peine de leur montrer le chemin. A l'arrière, trois prises prêtes à accueillir vos 2 joysticks et la souris de la petite miga.
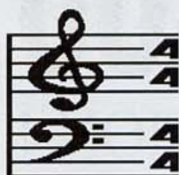
Résultat, lorsque vous invitez un copain pour disputer une partie endiablée de Kick Off, "click", une simple pression sur le bouton qui se situe sur le dessus du boîtier et vous inversez instantanément la souris et le joystick n° 1 sans avoir besoin de débrancher quoi que se soit.

En plus de cet aspect commode, le MOUSE MASTER est compatible RATARI et d'une finition plus qu'acceptable (de ping-pong). Pour finir, une dernière astuce du maître de la souris : Le boîtier inverse les mouvements de la souris et du joystick mais permet l'utilisation du bouton gauche de la souris. Si vous avez des opérations répétitives nécessitant un click dans un gadget (passer a la page suivante dans PPMORE par ex), placez la souris sur le gadget et appuyez sur le bouton du boîtier. La souris est maintenant bloquée et il ne vous reste plus qu'à cliquer. Oh, qu'il est futé l'animal.

ROMEO RAPIDO

Le MOUSE MASTER est importé par BUS PLUS, 41 rue Barrault 75013 Paris. Son prix public est de 290 Francs TTC





Tiger Cub de Dr. T's: un programmeur sort ses griffes

A l'heure où tout le monde guette avec une avidité mal dissimulée la sortie du premier rejeton de Steinberg sur Amiga, à savoir LE ***Pro 24****, Dr T's nous sort* ***Tiger Cub****. Comme ça, mine de rien, histoire de rappeler tout de même que ça fait un bout de temps que l'Amiga, lui, il connait, avec plus de 20 programmes à son actif destinés à notre grille-pain préféré.*



Ecran 1

Mettez un tigre dans votre Amiga

Ce bon vieux doc' T fut en effet un des pionniers de la programmation MIDI sur Amiga et il continue régulièrement, malgré son grand âge (purement théorique puisque Emile Tobenfield alias Dr T's est très jeune), de nous sortir des amas d'octets bien pensés et qui font coin-pouêt. Bien que très complets, ses logiciels restaient habituellement assez hermétiques aux musiciens et guère ergonomiques: soyons réalistes, on passait souvent plus de temps à rentrer des données sur le clavier de l'Amiga que sur celui du synthé. La chose évolue, et c'est bardé de menus et de gadgets qu'arrive le petit tigre (traduction de Tiger Cub).

Dans la boîte, une documentation de 100 pages presque aussi comprimée que certains articles des temps immémoriaux d'Anews, et deux disquettes. Sur la première Tiger Cub et QuickScore (j'en parlerai tout à l'heure), sur la seconde les incontournables drumkits, et une HipHopDemo -c'est son nom- accompagnée de quelques couinements princiers du Roger Nelson. Laissons-le s'agiter dans son coin et revenons à Tiger Cub. Il s'agit d'un séquenceur 12 pistes avec tout ce qu'il faut là où il faut: éditeur graphique 'intuitif', ponts vers les autres formats de séquences, gestion de banques de sons, utilisation des canaux internes de l'Amiga.... Avant de détailler tout cela, précisons que la page principale du séquenceur est sans surprise (*cf écran 1*): on y retrouve un tableau des 12 pistes avec les informations s'y rapportant (canal Midi, instruments, nom, commentaires, gadgets SOLO MUTE et GROUP pour sélectionner les pistes à jouer), ainsi qu'un panneau de commande sous forme de magnétophone (puisqu'on n'a apparemment pas encore trouvé mieux). Il y a dans les menus tout le nécessaire pour enregistrer et rejouer à partir de n'importe quel point et diverses opérations classiques sur les pistes telles que le couper/coller, la fusion de deux pistes, et la possibilité de faire un backup d'une piste dans un buffer pour pouvoir la réutiliser dans des fonctions plus complexes. Une fonction 'Text' ouvre une fenêtre assez grande pour éditer un texte relatif à la séquence sur laquelle on travaille.

Un éditeur graphique qui donne des L

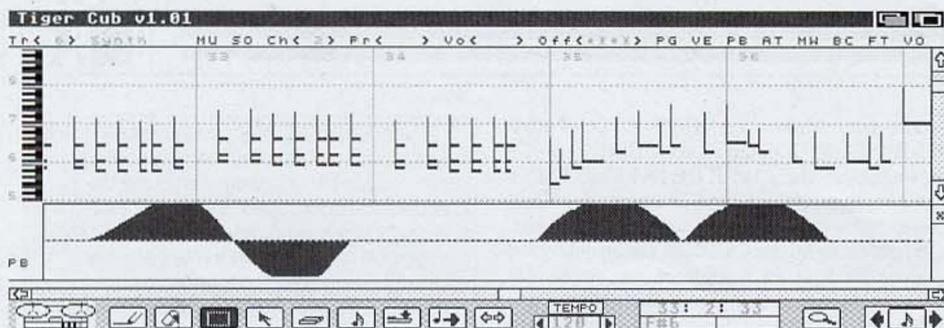
L'éditeur graphique (Cf écran 2) est un des points forts de Tiger Cub. La notation des notes varie un peu par rapport aux autres représentations. En effet, habituellement, une note est représentée par une barre horizontale dont l'ordonnée détermine la fréquence (repérée grâce à un clavier vertical disposé à gauche de l'écran), l'abscisse, la position dans le temps, et la longueur, la durée de la note. Tout ceci n'a pas changé, mais ici vient s'ajouter une nouvelle information, la vélocité de la note, sous la forme d'une barre verticale, chaque note étant donc maintenant représentée par un L.

La présence de cette information supplémentaire n'enlève rien à la lisibilité et permet une approche encore plus intuitive de la composition. Une série d'icônes permet de gérer très facilement les caractéristiques d'une note: on peut déplacer une note dans le temps, changer sa fréquence, tirer sur la barre horizontale pour altérer sa durée ou sur la barre verticale pour modifier sa vélocité. Il est bien sûr aussi possible d'afficher une nouvelle note, d'en gommer une, et de sélectionner un groupe de notes afin d'effectuer des opérations plus globales de couper/coller, de transposition etc... Tout ceci se fait très facilement.

L'éditeur graphique permet aussi d'afficher en dessous des notes l'état du contrôleur Midi de votre choix et l'on peut même retoucher la courbe directement à la souris. Mieux, vous pouvez faire ceci en temps réel et manipuler par exemple le Pitch Bend ou la Modulation Wheel tout en rejouant la piste que vous éditez. L'écran 2 montre l'édition du Pitch Bend sous une piste. De très nombreux raccourcis claviers permettent de se ballader en un clin d'oeil à l'intérieur d'une piste, de la rejouer etc...

La jungle des formats de fichiers

Ici encore le petit tigre s'en tire à merveille. Vous pouvez bien sûr manipuler des fichiers .CUB au format de Tiger Cub mais aussi .ALL au format du vénérable ancêtre de la marque, j'ai nommé KCS. Histoire de faire le pont avec les autres programmes, une option .MID permet de manipuler le format MIDIfile, qui, rappelons-le, est LE standard des fichiers



Ecran 2

de séquences Midi et devrait être reconnu par tout séquenceur digne de ce nom. Et puisque l'on est sur Amiga, on nous gratifie d'un pont supplémentaire avec notre charmant petit format SMUS bien à nous. De quoi faire donc... Dans le même menu figure aussi une fonction APPEND très intéressante qui permet de charger une séquence au bout de celle actuellement éditée, ce qui offre l'avantage de permettre un travail séparé sur les différentes parties d'une musique et une plus grande souplesse d'utilisation: il est toujours plus simple de travailler sur une séquence courte.

Puisque l'on est dans les fichiers, sachez que les fichiers de types DRUMKITS et INSTRUMENTS vous permettront de garder trace de vos patches favoris ce qui vous évitera pas mal de temps gaspillé à répéter les mêmes réglages à chaque utilisation, et que la commande 'Save Startup' sauvegardera directement tous les réglages de Tiger Cub dans un fichier DEFAULT.CST qui est chargé à chaque lancement du programme.

Le cri du Tigre en 8 bits

Tiger Cub permet de manipuler les sons échantillonnés de l'Amiga (cf écran 3). On peut en charger jusqu'à 16 en mémoire, chacun disposant de 5 paramètres éditables, en plus de son nom: le canal MIDI auquel l'échantillon sera affecté, ses limites inférieures et supérieures (par exemple C2 et G4), une valeur de transposition en demi-tons par rapport à la fréquence originelle, et un volume de 0 à 64.

Tiger Cub est malheureusement inférieur sur ce point aux programmes typiques de l'Amiga comme Music X (qui permet d'affecter une enveloppe à l'instrument) ou encore Bars & Pipes, qui est particulièrement complet dans ce domaine puisqu'il permet d'appliquer tous ses effets intégrés comme l'écho ou l'arpégiator à un son interne. Il est évident d'autre part que l'on est ici limité à 4 voix simultanées, voire même trois si l'on garde le métronome.

On peut aussi manipuler directement des fichiers de banques d'échantillons (format .SND). Ces fichiers ne contiennent en fait aucun échantillon mais seulement les chemins pour accéder à chacun d'entre eux ainsi que les 5 paramètres que vous aurez définis.

MPE: petit tigre deviendra grand

Tiger Cub n'est pas un logiciel fermé, bien au contraire, puisqu'il bénéficie du Multi Program Environment (MPE), si cher à Dr. T's. Sur Atari, il est en effet actuellement de mise de gérer un semblant de multitâche pour charger plusieurs modules-programmes à partir d'un programme hôte.

Et chaque éditeur y va de son standard: *C-Lab*, *Steinberg* (avec **MROS**), et donc *Dr. T's* avec MPE. D'un intérêt sensiblement plus limité sur une machine comme l'Amiga qui est déjà multitâche, le 'MPE' permet de charger à partir de Tiger Cub des programmes sous forme de modules et directement accessibles par un menu du logiciel pour aboutir à une véritable petite workstation personnalisée avec toutes les fonctions dont vous avez besoin. Pour ceux qui connaissent, c'est, vue de l'extérieur le même système que celui de Musilog, pour charger BigBand à partir de Studio24 par exemple.

Avec Tiger Cub est livré ***QuickScore***, qui permet d'imprimer des partitions (ou, pourquoi pas, seulement de les visualiser, puisque seul un éditeur graphique est disponible dans Tiger Cub). Ce programme ne peut pas se lancer à partir du WorkBench mais seulement sous forme de module MPE. QuickScore est en fait une version (fort) simplifiée du fameux Copyist de la même maison. Attention toutefois, dans sa version actuelle, QuickScore ne semble pas accepter les changements d'armures à l'intérieur d'une partition.

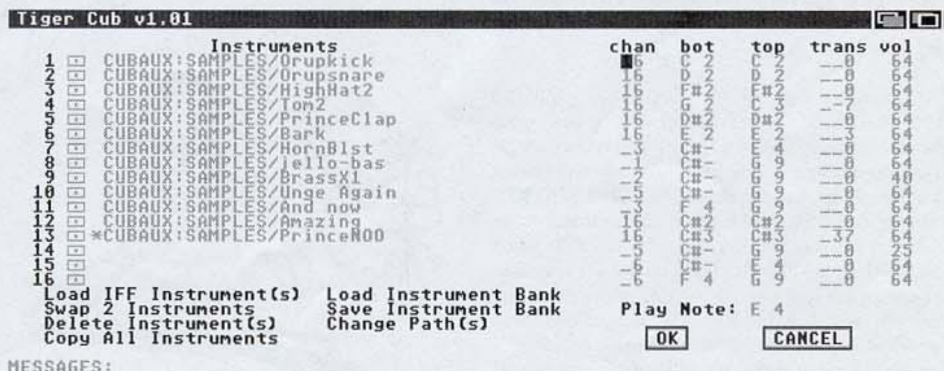
De plus la combinaison QuickScore - TigerCub est très gourmande en mémoire et 1 Mo est loin d'apporter la sécurité. Ceci est bien dommage car c'est une configuration très intéressante.

Les autres modules MPE disponibles sont, par exemple, les dernières versions du Copyist et des Caged Artist editor/librarians qui permettront d'enregistrer directement dans Tiger Cub, les changements de paramètres sysex (systèmes exclusifs). De même AutoMix, un petit programme de mixage des canaux Midi peut dans l'environnement MPE renvoyer directement ses données sur le canal Midi d'entrée de Tiger Cub pour l'enregistrement.

Alors c'est grave, docteur?

Pour les malades de la musique et du MIDI, Tiger Cub de Dr. T's représente un bon médicament. C'est un logiciel bien pensé et performant, auquel je ferai tout de même deux reproches: le premier pour la documentation, un peu trop austère pour un débutant , en anglais et sans 'tutorial', le second pour la gestion des sons internes qui est assez minimale et ne supporte pas par exemple les contrôleurs Midi temps-réel. On pourra regretter aussi l'absence d'effets MIDI intégrés. Mais Tiger Cub reste un bon produit, une valeur sûre, fruit de l'expérience d'une firme qui a déjà 6 ans d'existence dans le domaine du MIDI et de nombreux logiciels à son catalogue, reconnus par les musiciens professionnels.

Nicolas



Ecran 3



Lassé de la vie trépidante des stations balnéaires, j'ai entrepris de partir à la recherche de mes racines. D'abord aidé d'une bêche, puis du motoculteur de mes copains du monastère bouddhiste, j'ai remué près d'un hectare à flanc de montagne avant de tomber sur quelque chose. Hélas, le bonheur de cette découverte fut de courte durée puisque mon voisin, attiré par mes braillements de joie, me fit remarquer que, si ce que je tenais dans mes pattes étaient bel et bien mes racines, je descendais alors en droite ligne d'une fougère. Pour me calmer les nerfs, je suis aller semer la panique dans un village touristique...

DPAINT III en français

L'été est une saison pleine d'imprévus. Allez savoir pourquoi, deux sociétés ont découvert coup sur coup que le sublissime DELUXE PAINT III n'était pas traduit en français. Cet état de faits, d'autant plus navrant que la version PC de DELUXE PAINT à été traduite des sa commercialisation en France, nous conduit aujourd'hui à observer une situation insolite dont personne ne sortira glorifié.

La première de ces deux sociétés s'appelle ELECTRONIC ARTS. C'est un éditeur de logiciels réputé pour la qualité de ses jeux, Marble Madness ou Interceptor, ainsi que pour un programme de dessin conçu par un beatnik et baptisé DELUXE PAINT. Je vous ai déjà longuement parlé de ce programme, surtout dans sa version III, et j'avais déjà ici même ébruité la possibilité d'une "vraie" version française. C'est maintenant officiel : DELUXE PAINT III sera très prochainement disponible en français. Comme tout editeur responsable, ELECTRONIC ARTS a attendu que le parc de migas installées en France soit suffisant pour espérer amortir le coût d'une traduction. C'est avec des calculs comme ça que l'éducation nationale achète des PC.

L'autre société s'appelle MICRO APPLICATION. C'est aussi un éditeur mais plus particulièrement spécialisé dans la production de bouquins presque aussi gros que les ordinateurs dont ils traitent. Les livres MICRO APPLICATION existent dans un grand choix de formats et de coloris et peuvent s'avérer, à l'occasion, d'un grand secours dans la vie domestique pour caler une table ou assommer une mouche (je me souviens même que j'ai réussi à bloquer un vide-ordures avec "dessiner sur atari"). Très certainement encouragés par l'inexcusable retard d'une version française de la doc de DELUXE PAINT, MICRO APP' à confié la traduction d'un livre édité par DATA BECKER et co-écrit par Mirko LANGLOTZ et Nicola VIGNJEVIC à Dominique KOCHER puis l'a joliment baptisé "LE LIVRE DE DELUXE PAINT III". Ce bouquin est agréable à lire même si on peut lui reprocher une mise en page austère et des figures d'exemple archi-moches. Chaque commande y est expliquée de fond en comble et les auteurs ont ajoutés quelques astuces d'utilisation tout à fait valables. Mais voila, ce livre, quelle que soit sa qualité, est parfaitement capable de remplacer la documentation du programme et, pour 145 francs, permet d'utiliser de fond en comble les possibilité de DELUXE PAINT sans qu'il soit nécessaire de posséder un original.

Nous avons d'un côté la version française d'un superbe programme qui arrive après la bataille et de l'autre une incitation manifeste au piratage. DELUXE PAINT est et reste le plus bel outil de la miga. Il devrait être intégré en ROM sur la carte mère. Achetez-le, ne le piratez pas.

Enfin, après cet appel vibrant mais sincère, sachez que Dan SILVA, concepteur de DELUXE PAINT, a quitté ELECTRONIC ARTS pour se commettre dans ANIMATOR, un soft d'animation sur PC... c'est d'un triste.

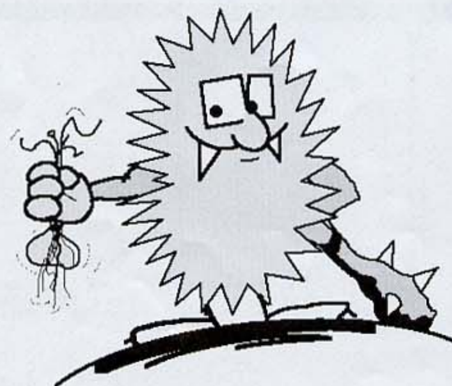
Bigre, voila l'automne.

C'était prévisible, ce début septembre n'est pas d'une grande richesse en nouveautés côté vidéo. Rien de remarquable en matière de genlocks et le seul événement qui pourrait venir troubler cet automne serait l'apparition d'une carte graphique pour la miga. Début novembre, l'AMIexpo de Cologne nous permettra de voir la version définitive du toaster et de juger de l'état d'avancement d'autres projets.

Côté softs, outre la version française de DELUXE PAINT et celle de DIGI-PAINT 3, on attend DISNEY ANIMATION STUDIO. Probablement distribué en France par TITUS, ce programme simulera l'empilement des cells successifs, permettant de réaliser une animation en dessinant en transparence sur l'image précédente comme on le fait en dessin animé traditionnel. Rendez-vous le mois prochain pour un test de ce programme.

Vous avez remarqué, avec cet été de canicule, les trames sont toutes rabougries et il n'y a presque rien de comestible dedans. Il faudrait qu'il pleuve, tiens.

EL YETi fait la cuisine, pas la guerre.



Chez A-NEWS, nous considérons que la lutte contre la routine journalistique et le conformisme de la presse micro est un combat journalier. Outre le fait que tout notre travail porte sur un ordinateur invivable mais génial, que nous acceptions les articles navrants de diverses créatures malades dans leur tête et que nos petites annonces soit gratuites, il nous parait aussi intéressant de parler des gens qui utilisent les machines que des machines elles-mêmes. Qu'il est loin le spectre d'une civilisation ou la notion même de communication entre les êtres aurait été détruite par les ordinateurs, la réalité l'a remplacé par la nécessité d'unir nos efforts pour arriver à faire fonctionner ces cochonneries de bécanes.

FRedChef



Etienne AUGER alias KrissTV :

Quand j'étais gosse, je ratais TEMPS X.

Comme beaucoup d'autres, je suis né à Paris de l'union de deux mammifères. Quand mes parents décidèrent d'aller habiter à Orleans, je les suivit par pur amour filial. j'ai profité de mon passage dans cette ville peu hospitalière pour rentrer au beaux-arts. Comme c'était plutôt bien chauffé en hiver, je n'en suis sorti que sept ans après, nanti d'un bô diplôme d'artiste. En dehors des heures d'élucubrations picturales, je m'adonnais également à la musique ce qui fit naître en moi le besoin de coller des images sur du bruit. J'ai donc touché à la vidéo, au Mac PLUS des zarbos et à tous ces nouveaux engins que le créateur moderne dans sa tête doit connaître. Quand les beaux-arts ont acheté une Amiga, j'ai sombré avec volupté dans la couleur.. Je travaille maintenat en free lance pour des sociétés de vidéo et de distribution informatique à Paris. Persuadé de sous exploiter les possibilités de ma télé BRANDT, je recherche inlassablement la troisième dimension de l'image cathodique à l'aide d'une caméra de parking reliée à un DIGI-VIEW qui digitalise Falcon Crest en temps réel. La précieuse moisson d'images est triée et, bien qu'une partie serve à des compositions personnelles, quelques unes finissent leur vie en hurlant dans Audiomaster. TECHNOZORRO, la couverture de ce mois-ci , a été realisée sous DELUXE PAINT et KrissTV la dédie à tous les ELECTRONIC BODY MUSICIENS BELGES.





Le PeNcHaNt Du DaHu

Regard oblique sur la 3D.



Voila, les vacances sont finies pour la majorité d'entre vous et c'est bien fait. Après avoir silloné les océans de la terre entière sur mon fier voilier, vent au plus près et gîte à 45° pour rester vertical à la barre, j'ai mis à profit mes nombreux diplômes de langues orientables pour vous rapporter des informations glââânées ici et là chez nos confrères étrangers.

En avant-propos, je vous rappelle ce que sont les 3 dimensions: 1) Le superficiel, 2) La profondeur et surtout 3) L'oblique. Ceux qui pensent qu'il en existe d'autres sont dans l'erreur et l'aberration tant sphérique que chromatique.

La saison 90-91 devrait voir la naissance d'excellents logiciels 3D.Il ne s'agit pas ici d'en faire le test car bon nombre d'entre eux ne sont pas encore disponibles mais plûtot de vous mettre l'eau à la bouche et de vous faire économiser les roupies nécessaires à leur acquisition.

Chez **OXXI Inc.**: Un utilitaire nommé"**Pro/Motion**"qui permettra de créer à la souris toutes les trajectoires d'animation de Videoscape 3D. Au programme également, la possibilité d'affecter aux objets des effets de gravité, de champ magnétique ou de faire souffler un vent à décorner les boeufs dans vos anims.

Chez **Hash Enterprises** : Le nouveau né s'appelle "**Animation Journeyman**", un soft 3D complet de la modèlisation à l'animation, y compris le calcul haute résolution 24 Bit. Le modeleur sera d'un genre nouveau et porte le nom ésotérique de Cubic-Patch. Une ombre au tableau : le logiciel sera réservé aux possesseurs de carte accélératrice.

Chez **Progressive Peripherals & Software** : un énOOOrme package plus volumineux qu'une douzaine de catalogues de la Déroute, il s'agit de "**3D Professional**". Autant vous le dire, il faudra mettre un grand nombre de roupies là où est l'écureuil et s'inscrire à un cours d'Anglais par correspondance pour traduire les 3 manuels d'utilisation avant d'envisager cet achat ! En vente dans cette salle : Un modeleur très complet qui intègre également des fonctions fractales pour recréer en un tourne-broche les montagnes du Cachemire ainsi que leur végétation grace à un éditeur d'arbres en tout genres; Une option pour transformer les images IFF 2D en vectoriel; La possibilité d'importer des objets crées avec la plupart des softs 3D existants mais aussi venant d'AutoCAD sur PC; Pas de ray-tracing dans l'immédiat (il arrive plus tard) mais du Phong Shading beaucoup plus rapide et presque aussi spectaculaire; Le module d'animation permet de réaliser les mouvements par scènes clefs,par script ou manuellement; Les sorties se feront en lo-res, hi-res en HAM, 24 Bit, X-specs, RGB ou PostScript.

Chez **NewTek** dont la Talencieuse Société CIS est importateur officiel: C'est le secret depuis deux ans et je ne dirai rien de ce que j'ai appris par ondes télépathiques si ce n'est le patronyme de l'objet de mes désirs "**Light Wave 3D**". Dès que possible je m'inscrit au "COOL FRIENDS OF NEWTEK CLUB" avec son cortège de gadgets, T-shirts, demo-reel et pom-pom girls. Ce club doit naître dans l'hexagone lorsque CIS commercialisera la version francisée de Digiview 4.0 dont EL YETI vous parlera certainement.

Chez **Impulse Inc.**: "**Turbo SV**" apporte de bonnes améliorations mais la documentation reste inchangée et toujours aussi touffue, seul un petit Read-Me fait le point sur les modifications mais toujours rien sur le parametrage des textures. Là, je marque une pause car CIS a investi deux mois de travail acharné de ses développeurs pour traduire et améliorer le manuel, faire l'inventaire des bugs (ils existent:j'en ai rencontré) et proposer une belle boite tout en Francais au meilleur prix. Mais voila Monsieur Impulse ne s'est pas montré assez professionnel et cela ne pardonne pas chez CIS qui, malgré ce divorce consommé, honorera de toute façon les engagements pris avec ses clients. Le fameux "**Imagine**", annoncé pour fin mai dernier !!!, ne devrait plus tarder mais en British (cf.ci-dessus); voici ce qu'il est supposé faire: Modeler avec 2 éditeurs d'objets Forms pour créer et Detail pour déformer à loisir; Les caractéristiques de chaque objet seront toujours aussi complètes et précises; Pour l'animation, la technique du cyclage sera largement exploitée; un mode supplémentaire qui manque bien souvent: fil de fer avec gestion des faces cachées (cf.article Dahu du mois dernier).

Chez **Byte By Byte** [pron.bitbajbit]: On ne sait plus à quoi s'en tenir. Aux dernières nouvelles la version 2.09c de **SculptA4D** ne devrait pas être la dernière sur Amiga; Soit le développement reprend, soit les futures versions Mac seront réadaptées sur notre machine, soit rien du tout.

Chez **Mandarin Software** : Après "Amos", voici "**Amos 3D**" qui offre, sous forme de Basic, la possibilité de programmer "Hard Drivin" à la maison. A ce sujet, je précise qu'il est illusoir de vouloir faire du cruising sur le plateau du Larzac en KubelWagen sans autorisation (comprenne qui veut)(YETi : m'en fous, je capitule pas). j'ai plongé mon grand nez dans Amos: Il s'agit de PROGRAMMER, j'insiste, c'est à dire pas d'interface intuitive. En revanche, s'il existe une compatibilité avec les cartes accélératrices, plus d'un infographiste 3D va se pencher sur les applications professionnelles du tridi temps réel même si cela se traduit par les galères trigonométriques du bon vieux "Vidéoscape".

Enfin chez **El Yéti Ze Dahu Associates** : Annoncé en exclusivité sur ANEWS la préparation d'une disquette "**Gore Fusion**" réalisée concomitamment et dont j'ignore tout du contenu. Diponibilité probable: Fin de siècle.

Je dépose les armes pour vous serrer affectueusement l'appendice qui vous sert de nez en attendant avec impatience les premiers rhumes.

❄❄❄ Ze Dahu

Dicton du mois:
Le Thibetain ascète crache sur ses roupies



Le flirt d'été de ZORGLUB :

Un(e) AMIGA 3000 !



La société JANAL, représentant Commodore à Grenoble, m'a fort aimablement proposé le prêt de son 3000 de démonstration tout neuf pendant le mois d'août, sur la base du fait que cette machine serait plus utile chez moi qu'à dormir sur une étagère d'un magasin fermé. Je ne me suis pas fait prier, un grand merci à M.Fedid.

Rassurez-vous, je ne vais pas procéder à une nième description du 3000 et de l'atelier 2.0; je vais plutôt vous faire part de mes impressions, comme si je venais d'acheter le 3000 ou, hypothèse plus vraisemblable, si j'avais gagné le gros lot du concours d'A-News pour le plus mauvais dessin sur Design-3D (FRedChef : Ah ? bintiens ? on me cache des trucs dans cette boutique) . Est-il besoin de le dire, cet article ne reflète strictement que des opinions personnelles parfaitement contestables, et il peut contenir des erreurs. La France commerciale étant pour ainsi dire dans le coma au mois d'août, un certain nombre de sources d'information m'ont manqué.

Que voulez-vous savoir ? Que le 3000 est la version du futur de l'Amiga, qui est le meilleur micro-ordinateur du monde (en plus c'est vrai) , mais cela, vous le savez déjà, ou savoir réellement ce qui vous attend si vous en achetez un, de manière à calibrer correctement votre attente ,à ne pas être déçu par des détails qui sont peut-être sans importance pour vous, peut-être même à découvrir quelques petites choses ?

Premier contact.

Il est petit, c'est bien ! Il a un look simple et que je trouve à la mode, c'est aussi bien. La doc (en anglais, mais c'est une machine de démonstration; Commodore nous a maintenant habitués à de bonnes docs en Français, il n'y a pas de raison pour que çà change) est d'un aspect professionnel: petit classeur 24 x 24 cm assez épais, reliure solide 3 trous, les disquettes dans une pochette transparente, l'impression sur papier glacé ; à la mode américaine, le classeur vient avec les intercalaires, le paquet de feuillets étant scellé sous plastique; on doit soi-même classer les paquets de feuilles sous les intercalaires correspondants aux divers chapitres. Petite corvée qui a ses avantages : au moins on connaît le titre de tous les chapitres et on a une idée de l'organisation du manuel. Elle est simple et bien faite, il n'y a que peu de renvois à d'autres documents. Avec celà une brochure générale d'aspect classique intitulée " Introduction à l'Amiga 3000 ", où l'on trouve ... des généralités, les brochages des connecteurs, les schémas, etc.

Enfin un énorme poster double face intitulé " Quick Connect ", ou comment brancher et mettre en route l'Amiga 3000. C'est très joli, très utile, tout cela fait réellement très " pro ".

Voyons çà de plus près.
En faisant le tour de la machine, guidé par ces belles images en couleurs, on constate que:
- il n'y a pas de place pour un lecteur 5.25 " interne
- tiens, un ventilateur ! Horreur, il marche toujours dans le mauvais sens, autrement dit les lecteurs de disquettes vont continuer à jouer le rôle de filtres à poussière. Re-horreur, il est encore plus bruyant que celui du 2000.
- derrière, un tas de connecteurs. Re-re-horreur: les connecteurs SCSI et Port Parallèle sont identiques, l'un au-dessus de l'autre, et la doc vous prévient de ne pas inverser les câbles sous peine de dommages à la machine. Çà, c'est inacceptable et sans excuse. La machine est destinée à des professionnels du graphisme, de l'animation etc., pas à des électroniciens. Suggestion: livrer la machine avec un bouchon maintenu par deux vis sur le connecteur SCSI par exemple, avec l'avertissement répété sur ce bouchon.

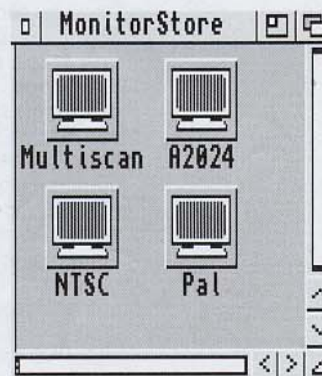
- on trouve aussi le petit interrupteur mettant en ou hors service le " Display Enhancer ".

Bon, tout est très vite connecté; un moniteur multisync Zenith, le clavier, la souris, on allume. Le système est prêt en 25 secondes et si on reboote, il revient en une quinzaine de secondes. Superbe; on pourra planter tant qu'on veut, au moins la perte de temps sera minime. Rassurez-vous, le système ne se plante pas tout seul, les plantages ont eu lieu lors des essais de compatibilité.

L'affichage.

La machine m'a été prêtée avec un moniteur multisync Zenith; l'image fournie était convenable, surtout après avoir retouché le réglage du Display Enhancer du 3000, en vue de quoi on dispose d'un micro-tournevis, d'instructions claires et d'images de test dans un tiroir de l'Atelier.

Dommage de ne pas avoir pu essayer le moniteur multisync de Commodore, d'autant plus que le Zenith avait la désagréable habitude, dès que la température ambiante s'élevait un peu, de disjoncter, et il était long à refroidir. Il s'est avéré difficile de garder en permanence un réglage optimal du Display Enhancer, de légères franges apparaissant de temps en temps dans les images. Ne perdez pas le micro-tournevis; faites un petit trou dedans, passez- y une ficelle et attachez-le quelque part derrière. L'écran multisync me semble plus adapté au dessin qu'à la reproduction d'animations, encore que certaines d'entre elles passaient très bien.



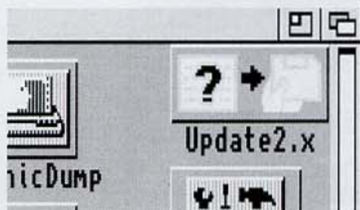
En parallèle il y avait un 1084S qui, bien qu'étant antireflets, ne m'a pas fait regretter mon 1081 dont les



couleurs sont bien plus vives.

Le Workbench 2.0.

Il tient les promesses de la version 1.4 qui avait été communiquée à la presse avant l'introduction par Commodore. Pas question de refaire une description de détail, je vais simplement parler de ce qui m'a frappé à l'usage.



Les fenêtres ont bien un gadget de changement de taille instantané (ZOOM), qui n'était pas visible sur la pré-version. Ici nous avons droit à un morceau d'anthologie, dans le style classique d'humour Commodore: " La fonction du gadget ZOOM varie selon la manière dont la fenêtre a été conçue. Dans bien des cas, comme celui de la fenêtre du Workbench ..... activer ce gadget étend la fenêtre. Toutefois, dans le cas de fenêtres qui s'ouvrent à la dimension de l'écran, l'activation du gadget ZOOM réduit la taille de la fenêtre. " Et c'est tout. En fait c'est beaucoup plus riche et plus complexe que cela, vous le découvrirez vous-même. Il y a un complément d'explication un peu plus loin dans le manuel, mais il est tout aussi poétique.

Je ne trouve pas le système adopté aussi commode que les fonctions F1 et F2 de ConMan, mais il a sur ce dernier un énorme avantage: la fenêtre conserve tout son contenu, et, mieux, si vous tapez par exemple DIR dans une fenêtre étroite, puis que vous l'agrandissez, vous récupérez la partie du texte qui avait débordé par le haut. Le comportement est donc analogue, toutes proportions gardées, à celui d'une console possédant de la mémoire d'écran. Là, Commodore a fait du très bon travail.

Nous savions qu'on pourrait lancer une commande Shell à partir d'un menu du Workbench. C'est vrai, mais la fenêtre qui s'ouvre alors pour afficher le résultat de la commande n'est qu'une fenêtre d'affichage, on ne peut pas y taper une autre commande. C'est assez normal, sinon autant vaudrait ouvrir une fenêtre Shell tout de suite.

Les fenêtres ont un menu, dont voici certains éléments intéressants:

• La fonction Update All permet, une fois qu'on a modifié quelque chose dans une icône par exemple, de se servir de l'icône modifiée sans avoir à refermer puis rouvrir la fenêtre dans laquelle se trouve cette icône. Très pratique.

• La fonction SHOW a deux options: ONLY ICONS et ALL FILES. Dans le premier cas, l'aspect est classique: on voit les icônes des fichiers ou répertoires qui en ont. Dans le second, il est affecté une pseudo-icône à tout fichier du répertoire, et cette icône est différente selon qu'il s'agit d'un sous-répertoire, ou bien d'un outil ou d'un projet.

• La fonction VIEWBY a quatre options, l'une montrant le contenu de la fenêtre de manière classique, la seconde selon le format de la commande LIST, avec tri sur le nom, la date ou la taille.

• La fonction Information du menu Icônes correspond à l'ancienne INFO du Workbench, elle présente une fenêtre plus claire et plus conviviale.

Les gadgets des fenêtres ouvertes par les options du WorkBench ont une symbolique très systématisée et très clairement expliquée dans la documentation.

Passons aux programmes de l'Atelier.



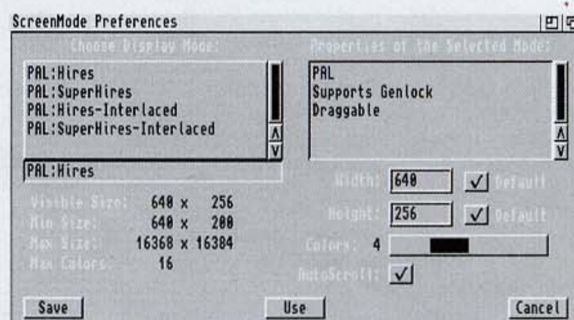
Dans le tiroir Preferences, est apparue une nouvelle icône: TIME. Le programme correspondant permet de régler l'heure et la date du système. C'est assez joli et très intuitif.

Le programme permettant de concevoir des fonds spéciaux pour l'Atelier et les fenêtres est toujours là, son fonctionnement est bien expliqué, mais la combinaison de ses résultats avec ceux du programme Font , qui permet de choisir la police et la couleur des textes du Workbench, donne parfois des choses assez illisibles. L'ensemble offre toutefois des possibilités intéressantes de personalisation.

En ce qui concerne les modes d'affichage, il y an avait 4 de disponibles:

Hires, soit 640 x 256
SuperHires, 1280 x 256
Hires Interlaced, 640 x 512
SuperHires Interlaced, 1280 x 512

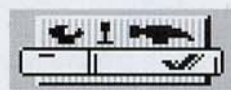
Ces chiffres donnent bien sûr la dimension visible, le fichier image pouvant couvrir des étendues plus grandes, dont les maxima sont indiqués.



Le Display Enhancer permet d'afficher en mode Hires l'écran du Workbench et ses fenêtres selon leur aspect habituel (320 x 256) , mais en remplissant les interlignes, ce qui donne une image très agréable à voir par rapport à celle d'un moniteur classique. En mode Hires Interlaced, le contenu de l'écran du Workbench est comprimé verticalement; en conséquence une fenêtre Shell étendue à tout l'écran affiche 62 lignes au lieu de 30, ce qui est pratique dans certains cas mais fatigant à la longue de par la petite taille du caractère et la focalisation imparfaite du moniteur.

On peut sélectionner un groupe d'icônes en traçant autour d'elles un rectangle, à la souris, comme pour définir une brosse sous DPaint. C'est infiniment plus pratique que l'ancien système.

Attention: pour ceux qui n'ont pas lu un essai de la pré-version 1.4 de l'Atelier, ce qui précède ne donne aucune idée de la richesse des fonctions et options accessibles à partir de celui-ci. Reportez-vous au numéro de mai d'A-News.

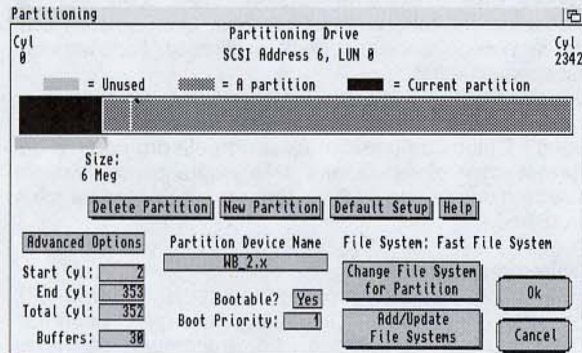


Et maintenant, une bonne surprise, et de taille : la gestion du disque dur à partir de l'Atelier. Dans la fenêtre principale du disque dur, ou de sa partition Système, on trouve un tiroir TOOLS , dans lequel il y a un programme nommé HDToolbox.

En deux mots, toutes les données et options que l'on fournissait précédemment au système par des entrées dans la Mountlist et des réponses aux questions du programme PREP, peuvent êtres entrées à la souris et moyennant la frappe de quelques caractères, dans les diverses fenêtres du programme. Ceci permet aussi, sans avoir rien à modifier, un accès aisé aux données relatives aux unités de disque dur présentes, à leurs partitions,etc. Il y a même une fenêtre dans laquelle on



peut visualiser les partitions d'un disque dur, en déplacer les limites à la souris, sans avoir à s'encombrer de calcul de nombre de cylindres si on ne le souhaite pas. Bien entendu un reformattage des partitions modifiées s'impose après de telles modifications.

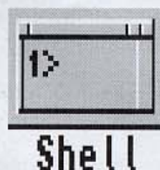


La documentation fait aussi état, description à l'appui, d'un programme HDBackup, destiné à faire des sauvegardes du disque , toujours dans le style des autres programmes de l'Atelier. Las, pas moyen de mettre la main dessus, il n'est ni sur le disque dur ni sur aucune des disquettes fournies. Par contre, dans un appendice, il y a la documentation d'un programme de sauvegarde BRU, situé dans un tiroir de la disquette Extras . Ce programme est du genre arc, zoo, dme ou memacs. Une boîte d'aspirine avant d'avoir compris le fonctionnement de toutes les options. Je passe.

En résumé, que dire de cet Atelier ? Pour bien faire, il faudrait avoir l'avis d'un novice sur Amiga !

Pour moi, je trouve que l'Atelier 2.0 représente un immense progrès par rapport à tous ses prédécesseurs, tant par le nombre des possibilités qu'il offre, que par sa convivialité. Les fenêtres sont jolies, et les commandes intuitives. Tout ce qu'on peut lui reprocher c'est un aspect un peu foufouille lorsqu'on ouvre simultanément plusieurs tiroirs, à la recherche d'une fonction dont on ne sait plus très bien où elle se niche.

l'AmigaShell 2.0.



Je ne me place ici que du point de vue de l'utilisateur du Shell; je sais que les bibliothèques contiennent de nouvelles fonctions en particulier pour la gestion de l'atelier, mais çà, c'est pour les développeurs.

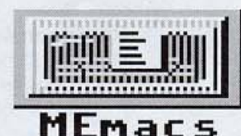
Comme annoncé, AREXX fait partie de la livraison, avec une documentation abondante et c'est très bien.

En tant qu'utilisateur du Shell, j'avais écrit dans un article précédent que je voyais encore un très bel avenir pour des produits comme Ash ou WShell et les commandes ARP. Ce premier contact avec l'AmigaShell 2.0 confirme cette prédiction.
Il y a aussi eu des rumeurs d'incorporation des commandes ARP dans le Shell. Là, pas trace ni de la bibliothèque ARP, ni des commandes en question. Les commandes du répertoire C ont été réécrites pour la plupart, avec une diminution sensible de leur taille et l'incorporation d'une palanquée d'entre elles (30 pour être exact) dans le Shell-Seg (?) . Très bien pour la vitesse d'exécution. J'espère qu'elles sont bien dans le shell-seg ou dans une bibiothèque et pas dans le hard. La documentation déclare que les améliorations les plus visibles pour l'utilisateur sont la disparition de certaines commandes, l'apparition de plusieurs nouvelles commandes, une amélioration de la capacité à utiliser les jokers et de nouvelles options sur de nombreuses commandes. Au sens strict, tout ceci est vrai, mais ! :
- il y a en fait UNE nouvelle commande MAKELINK dont l'intérêt, non négligeable, est d'établir un lien entre deux fichiers, appartenant à des volumes différents. Lorsqu'on appelle le premier, c'est en fait l'autre qui est chargé; s'il n'est pas trouvé, apparaît une demande avec le nom du volume à charger.
- les jokers sont toujours #? (ils n'ont toujours pas appris qu'il nous faut presser trois touches pour faire le #). Je crois que Commodore se retranche derrière le fait que "*" représente la console, pour refuser d'incorporer l'astérisque dans les jokers. Si c'est le cas , je trouve cette raison très contestable.
- la commande RENAME n'accepte toujours de renommer qu'un fichier à la fois !!!
- on ne peut pas faire d'assignations multiples par assign (c'est-à-dire, comme dans la commande ARP, faire toutes les assignations nécessaires en une seule commande).

Parmi les options nouvelles affectant certaines commandes, je citerai:
- l'option GLOBAL pour ALIAS
- l'option DEFER de la commande ASSIGN. Cette intéressante option vous permet de faire une assignation sur un répertoire d'une disquette , qui ne devient effective qu'à la première invocation. Ceci évite donc au système de vous demander d'insérer la disquette au moment où la commande ASSIGN est lancée, c.-à-d. dans la séquence de démarrage.
Ces deux options sont très bien, mais je n'ai pas trouvé grand'chose d'autre. Et pourtant si ! Entraîné par mes réflexes de WShell, étant dans un répertoire, j'ai tapé simplement le nom d'un sous-répertoire et je me suis trouvé transporté dans ledit sous-répertoire. Je n'en crois pas mes yeux ! Il y aurait donc un CD implicite comme dans WShell ? En tous cas, la doc de la commande CD n'en fait pas mention.

La grosse et intéressante nouvelle fonction de l'AmigaShell est le couper-coller. Cette option est applicable uniquement aux fenêtres de texte; elle est précieuse. Ne pleurez pas, propriétaires d'anciens AmigaDos, elle existe sous la forme d'un utilitaire du domaine public, SNAP, qui marche très bien (Fish 274 et 326).

L'éditeur ED a subi un véritable " revamping ". On peut y déplacer le curseur au moyen de la souris (si, si, c'est vrai !!!), et on peut, dans un fichier s:ED-Startup, mettre des définitions de clés de fonction et des macros. Du coup, il a grossi de 5 kilos. Peccadille. Par contre, la doc explique toujours que pour travailler sur des blocs, il faut en marquer le début et la fin par des ESC BS et ESC BE. Et le couper-coller du Shell, il sert à quoi alors ??? D'autant qu'il marche parfaitement à l'intérieur d'une fenêtre ED.



Edit est toujours là , et on retrouve toujours l'inévitable Memacs. Vous connaissez ma position là-dessus, encore que jne représente que moi-même et c'est fort peu de chose: à la poubelle tout çà et AZ à la place. Dis, Jean-Michel, à propos, quand nous sors-tu la version avec interface AREXX ?

Ah, j'allais oublier ! Encore une chose qui manque: l'ouverture d'une fenêtre Shell par pression d'une combinaison de touches , à la POPCLI. Et bien sûr pas de programmation directe des touches de fonction.

En bref, malgré un travail visible et non négligeable, l'AmigaShell ne progresse, en tant qu'interface



utilisateur, qu'à pas comptés. Tant qu'ils y étaient, chez Commodore, ils auraient pu, en plus de celle d'AREXX, acheter à William Hawes la licence de WShell, et incorporer les commandes ARP.
Il y a sans doute là-derrière un message, toujours le même, c'est que la clientèle visée pour le 3000 est composée de gens qui se porteront d'autant mieux qu'ils verront le Shell moins souvent. Mais alors, pourquoi s'embarrasser d'une doc compète d'AREXX et de Memacs ??? Pourquoi fournir , avec une documentation détaillée, un programme de sauvegarde de disque dur parfaitement inutilisable par un non-informaticien ? Pourquoi écrire quelque part: ce qui suit s'adresse à des utilisateurs expérimentés ou à des programmeurs ?

Ma foi, je sais par expérience que le marketing est un métier difficile, et les lignes de partage ne sont pas souvent évidentes à tracer.

Bref, la découverte de l'AmigaShell 2.0 était plutôt une séquence déception. Je suppose que pour quelqu'un qui n'a jamais rien vu d'autre, ce n'est pas mal, surtout s'il vient du MS-DOS. Tout ceci n'empêchera pas un fana du shell fortuné (mais ce genre d'animal existe-t-il ?) d'acheter un 3000, car il sait comment faire pour améliorer l'interface utilisateur.

Compatibilité et performances.

Bien qu'ayant eu la machine pour un mois, je n'ai pu travailler dessus qu'une heure ou deux par jour, n'étant pas en congé, ayant quelques activités de plein air et n'étant pas autorisé par la Faculté à amputer mes heures de sommeil sous peine d'ennuis sérieux.
J'ai donc pris une approche simple et brutale: j'ai fait un restore de mon disque dur sur celui du 3000, et en avant la musique, on essaie tous les programmes présents l'un après l'autre, plus quelques vielles disquettes qui traînent, puis quelques programmes divers prises au hasard d'un bon tas de disquettes du Domaine Public. Ce faisant j'ai été amené à examiner la compatibilité avec le 1.2 et le 1.3.

Compatibilité des versions anciennes de l'AmigaDos.
La doc indique que pour booter un système équipé d'un disque dur, il faut éteindre la machine ! En fait, grâce au superbe programme HDToolbox, en trois coups de souris, on rend la partition système non bootable, et en faisant CTRL Amiga Amiga, on voit apparaître après quelques secondes une animation montrant un lecteur qui avale une disquette. Il faut croire qu'il a faim, car il avale sans protester tout ce qu'on lui donne: l'Atelier 1.3.2 fourni avec le 3000, l'atelier 1.3 version 34.28 (dans ce cas , il m'a indiqué ne pas avoir trouvé l'horloge) , l'atelier 1.2 tel que je l'avais sur mon vieux DPaint II. C'est un plaisir. Dans ces cas, on a toujours accès aux partitions du disque dur.

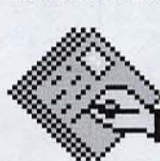
Programmes commerciaux.
Ce n'est pas mon fort, je n'ai pas beaucoup de programmes de ce type, certains sont de vieux riblons, mais pour tester une compatibilité, c'est peut-être mieux!



Graphisme.
OK pour Deluxe Paint III (il ne plante pas plus que sur le 2000), et Deluxe Paint II.

Digi-Paint (il est vieux : 1987). Marche imparfaitement, pratiquement inutilisable dans le mode 320 x 400, même sur le moniteur 1084.
Sculpt-3D (le tout premier) . Met parfois un temps infini à se charger, mais après marche très bien. Il me semblait avoir lu à l'époque, dans la doc de Sculpt-3D , que le possesseur d'un Amiga équipé d'un 68020 avait intérêt à acquérir une version spéciale du programme, conçue pour tirer avantage de la vitesse du processeur. Je n'ai pas réussi à retrouver ce texte. Je sais par ailleurs qu'il existe une version Sculpt-3DXL qui est probablement conçue dans ce sens. Quoi qu'il en soit, sur la version ancienne dont je dispose, l'accélération est spectaculaire.
Doug's Math Aquarium. Sur une zone typique le la fractale de Mandelbrot, accélération de l'ordre de 4 fois.
Doug's Color Commander: c'est un petit programme qui permet des manipulations très intéressantes sur la palette d'une image (32 couleurs maxi) . Marche sans problème.

Traitement de texte.



Seul programme essayé: ProWrite 2.0. Je n'ai pas essayé l'insertion graphique. Le traitement de texte charge beaucoup plus vite; les temps d'accès au disque dur font disparaître un des inconvénients de ce programme, à savoir le mécanisme exaspérant de son Requester. Ceux qui connaissent ProWrite apprécieront.

Basic.
J'avais remarqué que l'AmigaBasic ne figurait pas sur la disquette Extras 2.0, et que la documentation ne parle pas de BASIC. Eh bien, l'AmigaBasic n'a pas l'air de vouloir marcher sur le 3000, avec le WB 2.0. Il ne trouve pas ses fichiers, et le programme :
PRINT "hello"
END
donne dans la fenêtre de sortie:
ÿÿÿÿÿ .
Même en bootant sur la disquette 1.3, çà ne va pas mieux.

Tiens, dans les disquettes fournies, il y a un Extras 1.3. Sur ce dernier, pas trace de BASIC. Adieu AmigaBasic ! Personne ne regrettera ton éditeur !
Pour en terminer avec le Basic, les fichiers sources de programmes AmigaBasic, sauvés en mode ASCII, ou écrits au moyen d'un éditeur classique, se compilent parfaitement sur le 3000 avec AC-BASIC. Par contre, à l'exécution, une boucle

```
FOR i = 1 to 1000000
NEXT
```

met 20 secondes à s'exécuter. Ceci ne me semble pas très rapide pour un programme compilé (en C cela prend 1 seconde), mais c'est tout de même plus rapide que sur le 2000 qui demande 140 secondes pour faire la même chose.

Le C.
Au premier essai de compilation (AZTEC 5.0), un message d'erreur, le compilateur ne trouve pas les fichiers .h . Pourtant, en tapant la commande SET, je trouve bien l'initialisation correcte de la variable d'environnement INCLUDE. Après quelques recherches, je trouve en faisant WHICH SET dans la partition système, qu'il y a une commande interne à l'AmigaDos 2.0, qui porte le nom de SET et n'est documentée nulle part. La suite est sans intérêt, la réparation étant facile.

Le programme "Copper de vacances" d'A-News de Mai qui comporte un certain nombre d'instructions #INCLUDE, compile en 10 secondes sur le 3000 par rapport à 20 secondes sur le 2000 standard. J'y vois surtout l'effet du meilleur temps d'accès aux fichiers du disque dur. Pas désagréable tout de même.



Les jeux.
Je n'ai pas beaucoup de jeux commerciaux, les jeux d'arcade à 200 balles ne m'interessent pas beaucoup. Au fait, il me reste un Crazy Cars II tout neuf que j'enverrai en port dû au premier qui m'enverra un courrier.

J'ai essayé avec succès MarbleMadness!, F-18 Interceptor, Flight Simulator II et Crazy Cars II. Ont causé un GURU (il ne s'appelle plus comme çà, mais il est toujours là) : Arkanoid, Dames Simulator, F-16 Combat Pilot. Pour les jeux, c'est la loterie, et c'est normal vu la diversité des protections et de la qualité de la programmation. Mais qui va acheter un 3000 pour y mettre des jeux ? Un ou deux bon jeux pour se détendre de temps en temps, çà doit suffire, mais il faudra se renseigner avant d'acheter.

Voilà pour les programmes commerciaux. C'est en moyenne plutôt rassurant. Les programmes qui ont été écrits en respectant les conventions recommandées par Commodore devraient passer sans problèmes, et les producteurs sérieux proposeront sans doute des mises à jour. Peut-être pas toujours en France, mais dans un certain nombre de cas aux Etats-Unis. Bien que j'aie acheté mon Deluxe Paint II chez mon revendeur, j'ai renvoyé la carte d'enregistrement à Electronic Arts, ce qui m'a permis de faire pour un prix très avantageux la mise à jour lorsqu'est sorti Deluxe Paint III (FRedChef : cette pratique relativement baroque marche generalement tres bien, usez-en).

Le Domaine Public.
J'ai essayé avec succès:

quelques utilitaires:
KeyMapEd, IconLab, IconMeister, VirusX 4.0, ARTM (Amiga Real Time Monitor, moniteur de tâches et de ressources, peut-être bien le meilleur programme du genre), Find (celui de Cedric Beust), MachII, IconType, PPMore, NewZap, PPShow, ShowFont, ViewBoot, Whereis et WShell, qui marche parfaitement, y compris FComp (seule la commande COPY ne veut pas accepter le joker *);

et quelques jeux:
MarbleSlide , Wanderer, Amoeba Invaders (c'est un vieux truc, mais il amuse toujours beaucoup les très jeunes Amigoïdes), Asteriods, KamikazeChess, Five in Line (Morpion), BlockOut (ce n'est pas le Tetrix à 3 dimensions, mais un jeu de tactique à 2), Othello, BallyII, Mazeman et Evolution4 (ce dernier est plutôt une simulation didactique d'une évolution génétique). N'ont pas marché: Tiles, qui fonctionne mais plante le système sur l'instruction QUIT, et Tetrix qui n'a pas marché du tout, pas plus que Tetrix Metallica. Certains jeux dans lesquels la vitesse de déroulement dépend de la vitesse de calcul vont beaucoup plus vite, au point de devenir parfois injouables ou presque (MarbleSlide); la bille de MarbleMadness a beaucoup moins d'inertie, ce qui rend le jeu nettement moins difficile. Lorsque la cadence est imposée par le programmeur, pas de problème, comme dans Invaders ou BallyII.

Ceci n'est qu'un échantillon microscopique; il faut s'attendre dans le DP à pas mal d'incompatibilités, surtout dans les démos. Prenons par exemple la NewsFlash n°8: la démo POI POI ne marche pas, la démo CELTIC passe sans problème. Les disquettes de style germanique avec des bootblocks spéciaux et des intros spectaculaires passent en général assez mal.
En ce qui concerne le DP, je ne me fais aucun souci, les bons auteurs publieront rapidement des versions prévues pour le 3000 et le 2.0.

Conclusion sur la compatibilité.
Pour ma part, tout en tenant compte du fait que mon échantillon d'essais est très réduit, je crois qu'on peut espérer ne pas avoir beaucoup plus de problèmes que lors du passage du 1.2 au 1.3. A première vue, la compatibilité avec les versions anciennes se présente donc bien.

Conclusion générale.

J'aime de plus en plus Commodore ! La nouvelle direction américaine semble décidée à prendre en compte les desiderata des clients et des développeurs; espérons qu'il en sera de même en France. Etablir une bonne base installée, c'est bien, la garder et la servir convenablement, c'est mieux.

Passons à l'Amiga 3000. Les chiens ne font pas des chats. L'ensemble Amiga3000 - logiciel 2.0, que je ne dissocie pas dans cette conclusion, a hérité des caracéristiques féminines de ses prédécesseurs: charme, fantaisie et légère imprédictibilité du comportement. C'est sans doute une des raisons pour lesquelles on s'y attache. Je n'ai jamais ressenti le moindre attachement pour les PC que j'utilise au travail, qui sont pourtant des hauts de gamme, de la meilleure qualité. Par contre lesdits PC font leur boulot avec une régularité indispensable. On les appelle " outils de productivité personnelle ". On commande des configurations standard, avec des logiciels recommandés, le département informatique vous installe la machine et les logiciels, et tout ce que vous voulez, c'est utiliser lesdits logiciels en oubliant la machine et le réseau qui est derrière.
On peut s'attendre à ce que les professionnels à qui s'adresse le 3000 aient ce type d'attente. Commodore a donc intérêt à avoir des revendeurs bien formés et bien soutenus, sinon gare à la casse ! Ceci a déjà été écrit moultes fois, mais la répétition est l'âme de l'enseignement.
En ce qui me concerne, à supposer que j'aie 35000 F à mettre dans une bécane, j'achèterais le 3000 dans un an ! Le fait d'avoir acheté un des premiers 2000 m'a coûté 4200 F de conversion en 2000B . Encore heureux d'avoir pu le faire, mais j'aurais volontiers consacré cette somme à autre chose. Les nettoyages consécutifs du logiciel 1.3 m'incitent à attendre. Qu'est-ce que j'ai pu perdre comme temps suite à des crashes et des difficultés de reconfiguration de mon disque dur parce que la commande FORMAT de la première version du 1.3 était buggée !
Mais je ne suis qu'un particulier et l'Amiga est mon hobby.

L'Amiga 3000 me semble un bon produit, et si j'avais un ami graphiste qui me demandait ce que j'en pense, après l'avoir prévenu qu'une première version peut toujours recevoir des modifications dans les premiers mois de son existence, je lui recommanderais de se faire montrer la machine , les logiciels et matériels accessoires dont il a besoin; s'il peut ainsi vérifier que son besoin est satisfait et que tout fonctionne, et s'il a sous la main un revendeur compétent (il y en a) , je n'hésiterais pas à lui recommander l'achat de l'Amiga 3000, plutôt que d'un 2000 équipé pour atteindre les mêmes performances.

Je regrette bien de devoir rendre la bécane, si on m'en faisait cadeau, je la garderais. Etonnant, non ?

ZORGLUB



Squonk confirme :

ZORRO (III) EST ARRIVE !!



- Comme il a raté le dernier bus, Don Ramon de La Vega court vers l'aventure en vélo -

Quoi ? Un nouvel épisode de la célèbre série de Walt Disney ? Le sergent Garcia ? Tout faux ! Le journal que vous tenez est bien A-News et non pas le journal de Mickey ! (à ce propos, est-ce que quelqu'un dans l'assistance posséderai dans sa collection le n° 2538 car j'aimerai lire l'épisode palpitant de Mandrake le Magicien et de Guy l'Eclair face à l'empereur Ming).

Bon, plus sérieusement, cet article a pour but de vous présenter le génial appendice prévu par Mr Commodore pour l'Amiga 3000. Génial par ce que ce concept, introduit par le défunt Apple II permet de manière élégante de suppléer le manque d'imagination des concepteurs d'ordinateurs. Vu la vitesse à laquelle évoluent nos bestioles, cela permet de rallonger la durée de vie d'une bécane (cf le PC).

Historique

Pourquoi III ? Aurais-je raté un épisode ? Un peu d'histoire : au début (en 1985) étaient les premiers protos de l'Amiga (pas encore Commodore), qui s'appelait alors "Loraine". Je serai toujours étonné par les références bibliographiques des développeurs de chez Commodore, ce nom-ci me faisant invariablement penser à une nouvelle de Zelazny... Donc, à l'époque de la préhistoire, ces gens-là ont décidé de doter la Bête d'un connecteur 86 broches appelé "Zorro", probablement après avoir visionné un épisode de la célèbre série (FredChef : il est en fait plus probable qu'il s'agisse d'une erreur d'appreciation due à l'abus de marijuana) . En fait, il vaut mieux considérer qu'il s'agit d'une mise à disposition des signaux du processeur 68000, plus quelques signaux d'horloges pour cadencer le tout et (trompettes) le fameux auto-config. Derrière ce nom mythique se cache un mécanisme de reconnaissance automatique des périphériques au boot, chaque carte se branchant à tour de rôle sur l'Amiga qui lui fourni son adresse définitive sur le bus en fonction de ses caractéristiques. Cela évite à l'utilisateur d'avoir à bricoler avec le tournevis les fichus micro-switches type PC...

Le bus Zorro II, présent sur l'Amiga 2000 n'est qu'un réchauffé du Zorro I, les améliorations majeures étant la possibilité de connecter plusieurs cartes en même temps et le fait de les alligner avec de simples connecteurs PC (cet allignement étant entre autre exploité par la carte "passerelle"). Mais il s'agit toujours du bus du 68000, avec les limitations propres à ce processeur (bus de données 16 bits, adresses 24 bits, temps de cycle de base de 280ns). Pour nos amis les bricoleurs de tout poil, je dois dire qu'adapter le bus Zorro du 500 à celui du 2000 ne nécessite qu'un boîtier TTL (dans le cas d'une utilisation simple carte)! Toutefois, je ne tenterai pas le coup avec la dernière carte accélératrice à 50Mhz...

Caractéristiques du Zorro III

Pour la conception du nouveau bus, la barre a été placée assez haute :

• utilisation du même connecteur 100 broches que le Zorro II,
• compatibilité avec les périphériques Zorro II,
• bus de données et d'adresses 32 bits,
• vitesse de bus indépendante du processeur,
• transfert DMA haute vitesse,
• arbitration de bus cycle/cycle pour éviter les blocages.

Impossible !!! Non ! Les électroniciens sont des gens pleins de ressources. Bon, d'accord, il faut faire certaines concessions. Utiliser le même connecteur, cela veut dire forcément réutiliser les mêmes signaux, modifier leur signification, etc.

De même, être compatible signifie compliquer les choses et donc l'électronique de décodage.

Mais me direz-vous, comment faire pour avoir des bus de données et d'adresses de 32 bits chacuns ? Facile ! Il suffit de les mélanger ! En électronique, on parle de multiplexage, ce qui signifie envoyer sur les mêmes fils les signaux alternativement en les mémorisant pour les exploiter. Cela permet d'optimiser les fils disponibles, mais ici encore cela complique le décodage sur les cartes. Ce procédé est néanmoins utilisé sur l'ensemble des Rams dynamiques de ma connaissance et fonctionne parfaitement.

Une vitesse de bus indépendante du processeur implique une utilisation dite "asynchrone", c'est à dire sans rapport de phase constant des signaux entre eux. Impossible alors d'utiliser le flanc montant d'un signal d'horloge quelconque pour se recaler. Cela ne veut pas dire plus d'horloge, mais leur utilisation se limite ainsi à éviter d'avoir à prévoir un oscillateur distinct sur chaque carte pour rien.

Si la nécessité d'un transfert DMA rapide ne soulève aucune objection, les problèmes d'arbitration paraissent quelques peut surfaits. En fait, pas tant que ça, les problèmes d'arbitration n'apparaissant qu'avec des configurations matérielles avec plusieurs cartes DMA travaillant en même temps (qui a dit oui ?). Jusqu'à maintenant, l'arbitration était sous la responsabilité de chaque carte, ce qui signifie un chaos Melnibonéen. Commodore a donc décidé de mettre un terme à cette situation et d'arbitrer dans le 3000 ces bas problèmes de police dans le bus.

Mode Zorro II et mode Zorro III.

Afin de concilier les restrictions du bus Zorro II et les nouveautés du bus Zorro III, les ingénieurs de chez Commodore ont trouvé une astuce consistant à faire coexister les deux types de bus. L'astuce est d'utiliser l'espace d'adressage restreint à 24 bits du Zorro II. La zone en mémoire correspondant au bus Zorro III se situe donc aux adresses entre $10000000 et $80000000. A chaque cycle, le décodage d'adresse de l'Amiga 3000, détermine ainsi le type de cycle à débuter : cycle 68000 "semi-asynchrone" ou cycle Zorro III complètement asynchrone. Pour les cycles 68000, je vous conseille de vous reporter à toute doc hardware 68000 se respectant. Seuls quelques signaux changent de nom (AS=>CCS). Ces cycles restent en phase avec l'horloge 7M de l'Amiga.



Pour les cycles Zorro III, plus de documentation facilement disponible, donc j'explique. D'abord, chaque périphérique a la possibilité de demander la maîtrise du bus soit avec la méthode propre au 68000 et ses problèmes de partage, soit en s'enregistrant auprès du 3000 grâce aux signaux BR et BG dédiés sur chaque carte. Dès que l'accès est accordé, le transfert des informations ressemble beaucoup au transfert sur un câble parallèle type Centronics, chaque correspondant accusant réception / disponibilité à tour de rôle :

• FCS voici l'adresse à laquelle je veut accéder
• SLAVE retourné par chaque carte indique si celle-ci se sent concernée ou pas.
• DOE le 3000 demande de lâcher les données !
• le maître du bus indique la taille du transfert avec les signaux DSn
• le propriétaire des données les met sur le bus
• l'esclave indique DTACK lorsqu'il a fini
• le maître du bus enlève les DSn
• la carte esclave enlève le SLAVE lui appartenant

Description des signaux.

Etant donné le nombre de pattes du connecteur, je vous dispenserai du schema complet pour aujourd'hui et me contenterai donc d'une liste des signaux par groupe.

• horloges :
- /C1
- /C3
- CDAC
- E
- 7M

• signaux de contrôle du système
- /BERR
- /RESET, /IORST (ancien RST et /BUSRST)
- /HLT
- /INTn

• signaux de contrôle du slot
- /SLAVEn
- /CFGINn, /CFGOUTn
- SenseZ3

• signaux de contrôle DMA
- /OWN
- /BRn
- /BGn
- /BGACK
- /BCLR (ancien /GBG)

• adresses et signaux associés
- /READ
- A8-A31 (multiplexés)
- A2-A7
- FC0-FC2
- /CCS
- /FCS

• données et signaux associés
- DOE
- D0-D31 (multiplexés)
- /DSn
- DTACK
- /CINH (ancien OVR)
- /MTCR, /MTACK (ancien XRDY et VPA)

Rhaâââh, j'ai fini ! Bon, les petits curieux qui veulent vraiment en savoir plus sur le brochage n'auront qu'à écrire ! Je propose donc un jeu éducatif : le premier qui m'envoie le brochage complet avec les numéros de toutes les papattes a gagné un superbe inverseur 3 fils DB25 pour liaison RS232.

Squonk .
Le retour du vengeur masqué

AmigaVision: Un petit exemple

(AmigaVision sera bientôt disponible en français)

THE DUKE PERSISTE AVEC SA RUBRIQUE 'LANGAGES AUTEUR'

Rappel: AmigaVision est un système auteur de Commodore reposant sur une interface graphique puissante. Il permet l'assemblage de matériaux audiovisuels (image, brosse, son, musique, texte, animation, vidéodisque, U-matic), la création "d'objets", au travers d'un langage Basic icônique et de 33 fonctions. Il contient une base de données compatible-DBIII, utilisable dans vos applications. Il peut exécuter des commandes externes et est compatible AREX (le langage qui monte et dont parle la revue américaine Byte du mois d'août).

Nous avions fait connaissance d'AmigaVision dans un numéro précédent, nous vous proposons maintenant de commencer à étudier quelques exemples simples. Bien sûr, direz vous, AmigaVision n'est pas encore disponible! Patience!... dans quelques semaines il sera entre vos mains **et en francais**. En attendant, découvrons pas à pas son fonctionnement.

Conseils Pratiques:

Comme avec tout les langages auteurs (*Cando, UltraCard*..) préparez vos matériaux à l'avance. Créez 5 répertoires distincts dans lesquels ils seront classés. Par exemple: ILBM, pour vos images, ANIM pour les animations, SMUS pour la musique, 8SVX pour les sons, TEXT pour vos textes. Cela vous simplifiera l'existence!

Terminologie

Les relations entre Icônes

Dans la fenêtre où se "dessine" la progression d'une application AmigaVision les icônes prennent des places différentes les unes par rapport aux autres . Suivant leurs places, leurs dénominations et leurs actions diffèrent.

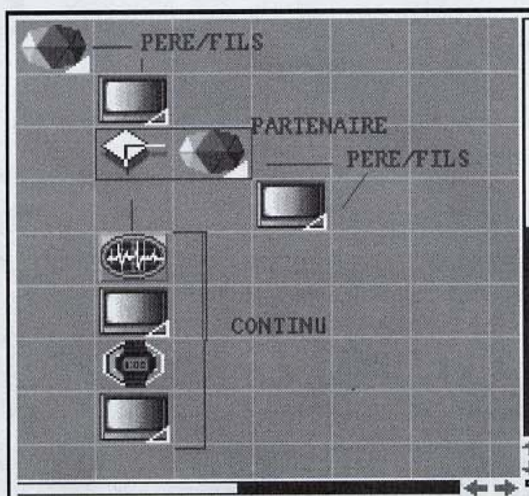
L'exemple 1 illustre les 3 positions possibles:

❑ **La relation Père/fils.**

Elle est caractérisée par un axe diagonal. Dans le déroulement d'une application, si AmigaVision rencontre une filiation il l'exécute avant toute autre chose.

❑ **La relation de Partenariat.**

Elle est caractérisée par l'axe horizontal. Le partenaire est placé à la droite d'une icône à caractère conditionnel ou d'appel (If-Then, Goto conditionnel, appel de sous-routine, etc..). Si la condition est validée, le partenaire et sa filiation sont exécutés, sinon AmigaVision ira voir plus bas ce qui se passe....



Ecran 1

❑ **La relation de continuité.**

Caractérisé par l'axe vertical. AVision exécute ces icônes tant qu'il ne rencontre pas les icônes de type Père/fils ou Partenaire.

Exemple N°1

Scénario - il sera très simple pour débuter. Il s'agit à partir d'un écran représentant la page de couverture du numéro de Juillet/Août d'A-News, d'exécuter des informations de type TEXT, ILBM, 8SVX lorsque l'on cliquera sur les mots clés de la couverture:

1-AMOS......l'article de Nicolas avec une musique de fond

2-AMIexpo....la photo de Laura Longfellow (Newtek) avec sa voix (*HUMMMM!)(Ed: Mais est-ce vraiment Laura Longfellow?)*

3-Les poissons....un son de bulles dans un aquarium

Simple non?

Donc, les images, les sons et les textes sont prêts, AVision en place.

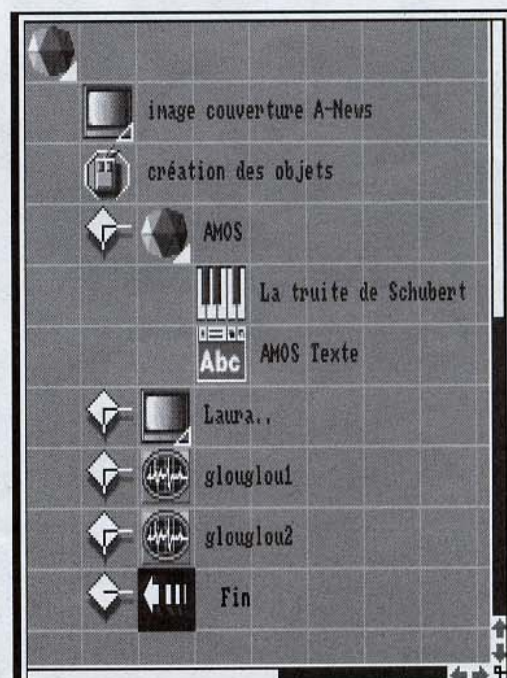
Il faut en premier afficher l'image "générique", la couverture d'***A-News***, puis créer les objets correspondant aux points 1, 2, et 3, et créer un objet permettant de "quitter".

L'*écran 2* suffit à la compréhension du script.

L'icône 2 représentant une souris nous permettra de créer les "boutons". A chaque bouton sera associé un numéro correspondant à chaque icône conditionnelle.

Lorsque l'utilisateur clique sur le Bouton recouvrant le mot AMOS de la couverture de ***A-News***, AVision exécute les commandes correspondantes et ceci pour chaque bouton créé.

Le mois prochain nous irons voir de plus près l'éditeur d'objets, nous étofferons cet exemple et nous réaliserons le même avec Cando ,Ultracard et peut-être



Ecran 2



DOMAINE PUBLIC: On n'arrête pas le progrès

ENCORE UNE GESTION DE FICHIERS ENCORE UNE CAPTURE-ECRAN MAIS QUELLE QUALITE !

par Cédric Beust

Pas trop dure, la reprise après les vacances? Allez! Pour ne pas vous traumatiser, on va faire dans le futile ce mois-ci. Mais cela ne durera pas, alors profitez-en! (Ed: Futile ou utile?)

SID, l'outil rêvé pour les CLIphobes

Encore un utilitaire de gestion de fichiers, me direz-vous? Est-ce bien utile lorsque l'on possède DiskMaster? Eh bien oui! Je pensais également avoir trouvé en la personne de DiskMaster 'L'état de l'art', comme disent les personnes qui parlent mal français et mal anglais, mais je n'ai rien à dire: SID lui est supérieur.

La photo d'écran vous donnera une idée de ce à quoi il ressemble. Comme vous pouvez vous en rendre compte, il peut

- ❍ copier, renommer, effacer
- ❍ créer des répertoires, renommer des disques
- ❍ éditer, soit en texte, soit en binaire
- ❍ voir ou écouter un fichier IFF
- ❍ visualiser un contenu d'archive (zoo, arc, lharc, pack, warp)
- ❍ archiver avec le programme de votre choix
- ❍ sélectionner une partie de la liste en fonction d'un motif
- ❍ exécuter des scripts
- ❍ mettre des protections
- ❍ afficher le nombre d'octets dans la sélection
- ❍ créer un nouveau CLI
- ❍ appeler les Préférences
- ❍ appeler votre calculateur préféré
- ❍ redéfinir les couleurs

Ce que vous ne voyez pas sur la photo, ce sont les nombreux boutons invisibles, qui permettent de sélectionner le parent, revenir au répertoire précédent, passer en mode 'exploration', demander une trace de toutes les fonctions que SID exécute, etc...

Ecran de S.I.D.

Si vous double cliquez sur un fichier, SID reconnaît automatiquement sa nature (il en connaît une bonne trentaine) et lance la commande adéquate pour le visualiser (.zoo, ILBM, texte, etc...).

Mais, et c'est surtout là que sa force réside, SID est entièrement configurable. Lorsque vous le lancez (au fait, il se détache tout seul de CLI: pas besoin de 'run' et la fenêtre peut être fermée par la suite), il va chercher un fichier 'sid.config', soit dans le répertoire courant, soit dans s:. Celui-ci contient un nombre impressionnant de variables (environ 70). Parmi les plus importantes:

❑ BytesOccupied (le nombre d'octets représente-t-il la taille du fichier ou la place réelle occupée?)

❑ CopyOverwrite (demander confirmation en cas d'écrasement d'un fichier?)

❑ DirDelete (confirmation pour chacun des répertoires si effacement de répertoires demandé?)

❑ LoadDiskette (relire automatiquement le répertoire si disquette insérée?)

❑ ScreenBehind (si ouverture sur écran, celui-ci est-il derrière?)

❑ Color0,1,2,3 (couleurs de représentation)

❑ FullLeft, etc... (positions de la fenêtre)

❑ Arc=c:arc a (commande pour appeler arc)

❑ Calculator=c:calculator (commande pour la calculette)

❑ Command (commande du Shell par défaut)

❑ DiskEdit=c:DiskX (commande pour édition d'un disque)

❑ FileEdit=c:QEd (éditeur texte)

❑ FileXEdit=p0:lc/mh (éditeur binaire)

❑ ListArc=c:arc l (lister le contenu d'un .arc).

❑ MakeDirIcon (icône par défaut pour toute création d'un répertoire)

❑ NewCLI (nouveau Shell)

❑ Other (autre commande, compilateur par exemple)

❑ Pattern (motif par défaut)

❑ DeviceButtons (noms de la rangée des volumes)

❑ ScreenType (ouvrir dans l'Atelier, sur un écran ou en entrelacé?)

❑ WindowHeight (taille de la fenêtre)

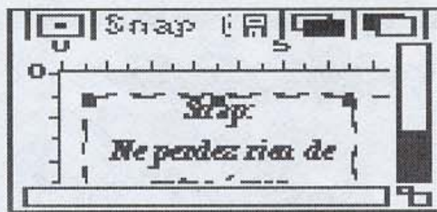
Impressionnant, n'est-ce pas? L'auteur a vraiment tout prévu pour devancer les envies des utilisateurs les plus pointilleux. Toutes ces options peuvent naturellement être modifiées une fois que le programme a été lancé par le biais des menus.

***SID**, auteur: Timm Martin, Fish n°338*

Snap:
Ne perdez rien de votre écran

*Ne vous-êtes vous jamais dit en regardant votre fenêtre de Shell 'zut! C'est exactement ce que je vais être obligé de taper...'? Ou alors, peut-être avez vous parfois voulu prendre un texte ou un graphique affiché par un programme, et le récupérer dans un autre (en supposant que l'un des deux ne se serve pas du clipboard, bien sûr)? **Snap** sert à tout cela. Il permet de transférer des données de n'importe quelle fenêtre dans n'importe quel écran ou vous le voulez. La destination peut être votre fenêtre Shell, ou encore votre éditeur de texte (ou même de graphique) préféré.*

Le nom ne semblera pas nouveau aux utilisateur de ***SnipIt*** et ***BTSnap***. Snap cumule les possibilités de ces deux pro-



Une partie d'écran "snapée", dans sa mini-fenêtre

grammes et en ajoute quelques-unes au passage. Son utilisation est enfantine.

Par exemple, pour capturer du texte, vous mettez la souris au début, vous appuyez sur Amiga gauche puis le bouton gauche de la souris avec laquelle vous encadrez la région qui vous intéresse (un cadre apparaît délimitant nettement cette région). Il ne vous reste plus qu'à relâcher le bouton gauche pour confirmer votre choix (si vous avez changé d'avis, relâchez la touche Amiga avant). Pour coller le texte, il suffit d'appuyer sur Amiga gauche ainsi que le bouton droit, et le texte va s'insérer exactement comme si vous l'aviez tapé.

Snap corrige beaucoup des défauts de Snipit et BTSnap: il ne reconnaît pas uniquement Topaz 8, comprend les caractères accentués ainsi que les claviers étrangers, permet de couper par mot, ligne ou colonne, utilise le clipboard (donc compatible avec TxED par exemple), comprend les caractères gras, soulignés ou en inverse, permet de sauver des graphiques et enfin possède une interface Arexx.

Toute une batterie d'options lors de l'appel permettent de redéfinir les séquences de touches utilisées pour copier/coller le texte/graphique, modifier la priorité, coller deux longues lignes consécutives en une seule, etc...

L'outil de rêve pour utilisateurs paresseux!

***Snap**, auteur: Michael Sinz, Fish n°343*

TrekTrivia:
Etes-vous un 'trekkie' confirmé?

*Je ne sais pas pour vous, mais en ce qui me concerne, tout ce qui touche de près ou de loin à Star Trek attire automatiquement mon attention. **TrekTrivia** se propose de tester votre connaissance de cette série mythique.*

Ce premier volume a à son actif cent questions et n'aura de cesse que quand vous aurez répondu à toutes avec succès (quatre propositions vous sont offertes pour chaque question). Vous avez droit à cinq erreurs et chaque fois que vous répondez à dix questions, une erreur supplémentaire vous est autorisée.

'Quel est le dernier épisode de Star Trek qui soit passé à la télé?'

'Sur quelle planète Kirk projette-t-il d'abandonner Gary Mitchell?'

'Dans quel épisode un vaisseau Klingon fait-il sa première apparition?'

Voilà le genre de questions sur lesquelles vous aurez à vous creuser la tête. Et si cela ne vous suffit pas, neuf autre volumes sont disponibles!

Moi, je suis toujours aussi fan. Et vous?

***TrekTrivia**, auteur: George Broussard, Fish n°180, 252, et Cucug n°14*

-Cédric

Deux livres: *"Le Nid du Coucou"* et *"La Peste Informatique"*

Vacances trop chaudes pour travailler...J'en ai profité pour lire "**Le Nid du Coucou**", auteur Clifford Stoll, de chez Albin Michel. Ce livre de plus de 320 pages est passionnant d'un bout à l'autre. Traduit de l'Anglais ce n'est pas de la haute littérature mais l'ensemble reste très prenant. C'est l'histoire véridique d'un astrophysicien de formation, Clifford Stoll, travaillant dans un système informatique de Berkeley aux USA qui va durant des mois entiers traquer un "pirate" qui a envahi le réseau auquel son système est relié et qui tente de s'infiltrer dans les systèmes informatiques militaires. Combat de Titan entre Cliff et les autorités de son pays (CIA, FBI...) pour parvenir enfin à mettre la main sur ce "pirate"...en Allemagne de l'Ouest.

Tous les opérateurs systèmes devraient lire ce livre afin de mieux protéger leurs ordinateurs. Je ne peux pas m'empêcher d'ailleurs de faire le rapprochement avec la nouvelle dont vous a fait part ***A-News*** le mois dernier concernant cet Amigaïste emprisonné Outre-Manche pour intrusion dans des systèmes universitaires... Et le pirate de Clifford Stoll qu'est-il devenu?

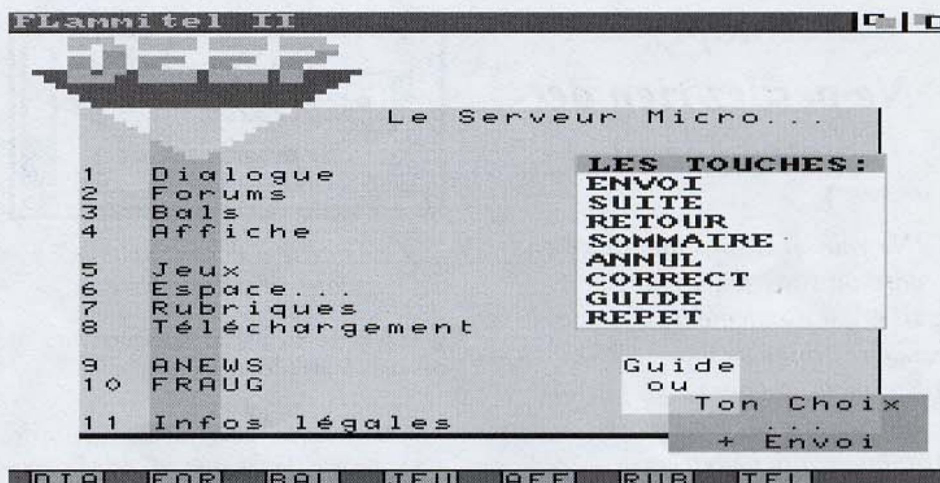
Cette information ne se trouve pas dans "Le Nid du Coucou" mais dans "**La Peste Informatique**" dont les auteurs sont Alain Acco et Edmond Zucchelli, aux éditions Plume. Comme le nom l'indique ce livre vous permettra de vous plonger dans l'actualité du piratage, des virus et autres microbes, des anecdotes et interviews de spécialistes complétent le tout. C'est un livre qui aborde la chose d'un côté assez médiatique mais de manière explicite. Le pirate? Oui he bien il a été retrouvé calciné près de la frontière de la RDA ! (Suicide?) Je suis certain que ceci refroidira (sans jeu de mots, ce qui serait déplacé...) les Amigaïstes rêvant de pénétrer illégalement des systèmes informatiques en usant de leurs modems...

Xavier Leclercq

Flammitel II

Le Minitel (couleur) sur votre écran

Nicolas fait face à son devoir d'été



'Le logiciel Flammitel II permet l'émulation complète du terminal vidéotex Minitel, le traitement des informations reçues, un grand confort d'utilisation, en respectant l'environnement multitâche sur toute la gamme des ordinateurs Amiga de Commodore.' (in Flammitel II, la documentation, page 3, Juin 1990).

Vous commenterez cette citation, en appuyant votre argumentation par des exemples concrets. Les calculatrices sont interdites. Les Amigas aussi.

'...l'émulation complète du terminal vidéotext Minitel...'

Flammitel II permet de consulter n'importe quelle banque de données ou serveur utilisant le protocole d'affichage vidéotex. Les pages qui s'afficheront sur votre moniteur seront strictement identiques à celles qui pourraient s'afficher sur l'écran de votre minitel: Flammitel II respecte tous les attributs du protocole tels que la couleur, le clignotement, le semi-graphisme, la hauteur ou la largeur double etc... une option permet de commuter entre une visualisation en couleurs ou en niveaux de gris.

De plus, il est possible de composer ses propres pages vidéotex à partir de Flammitel, en utilisant les touches du clavier, et avec possibilité de rappeler des morceaux de pages vidéotex capturées auparavant. Le logiciel accepte les combinaisons de touches les plus courantes pour envoyer les codes de contrôle gérant les couleurs, le clignotement, le déplacement du curseur etc... mais autorise aussi l'utilisateur à redéfinir les touches de fonctions pour envoyer des combinaisons spéciales (bien utile par exemple pour associer à une touche de fonction un code de positionnement au début de la ligne suivante).

'... le traitement des informations reçues...'

Flammitel II propose plusieurs options pour manipuler les informations reçues, comme une fonction très intéressante de couper-coller qui permet de couper un texte sur une page videotex et de le coller dans une autre application, tournant en multitâche, par exemple un traitement de texte.

Il est aussi possible d'imprimer la page courante, soit en mode graphique pour une reproduction fidèle, soit en mode texte seulement, auquel cas le positionnement des caractères est respecté. De même, Flammitel vous offre la possibilité de sauvegarder uniquement le texte ou toute l'image actuellement présente à l'écran au format IFF. Il est donc ensuite possible de retoucher ses pages dans des logiciels comme ***Deluxe Paint***.

Bien sûr, vous pouvez conserver votre consultation d'un serveur dans un fichier et la revoir plus tard, histoire de faire quelques économies. Vous pouvez aussi en jonglant un peu avec les différentes fonctions du logiciel éditer cette consultation en rajoutant des pages d'un autre fichier, ou en en supprimant. Un des rares reproches que je ferai à Flammitel II est peut-être de ne pas offrir une édition plus explicite.

'... un grand confort d'utilisation...'

Flammitel II se gère entièrement à la souris, l'émulation des touches du minitel (ENVOI SUITE SOMMAIRE etc..) étant réalisée de façon très agréable et rapide, puisque par *pop-up menu* (vous savez, le menu qui apparaît là où se trouve la souris, comme sur ...)(*voir écran ci-dessus*). Le mode *'En ligne'* permet d'envoyer au serveur une chaîne de caractères présente à l'écran dès que l'on clique dessus avec la souris. Admettons que vous vous rendiez sur Deep, par exemple, il vous suffit désormais de cliquer sur les choix proposés pour vous déplacer et utiliser le serveur. Vous pourrez aussi cacher la barre de menu de l'écran de Flammitel, de façon à ne rien perdre des 'SEND' de vos contacts. Et pour les heureux possesseurs de minitel 1B, le logiciel permet même de composer automatique ment le 36 15 ou tout autre numéro de téléphone.

Enfin, plusieurs paramètres du logiciel sont redéfinissables par l'utilisateur. Vous pouvez grâce à un système de scripts simples et efficaces reconfigurer Flamitel pour un autre modem ou redéfinir les touches de fonctions.

Infos...

Flammitel II a été developpé par **JM Forgeas** et **A. Livshits**. Il est distribué par l'association Delta7/Avantage (24, rue Marc Seguin, 75018 Paris) au prix de 400F (ajoutez 50F si vous désirez un câble de liaison Amiga-Minitel). Les royalties de ce logiciel iront au développement en faveur des personnes handicapées.

Non seulement l'achat de Flammitel II vous donnera bonne conscience mais en plus vous aurez droit aux dernières versions de quelques autres DP commis par le même duo infernal, à savoir le célébrissime éditeur de texte ***AZ***, ***FlamTrans*** qui permet de transférer des fichiers via Minitel (ce programme ayant été adopté par les éternels retardataires d'***A-News*** pour envoyer leurs articles au dernier moment (je ne citerai pas de noms de peur de m'impliquer)) et enfin ***FlamClef***, un petit programme très mignon qui permet d'installer un mot de passe sur votre Amiga. Que vouloir de plus?

-Nicolas

Le disque dur du bidouilleur

XAVIER LECLERCQ a déniché une interface "de base" à 420F

Grande nouvelle pour tous ceux qui ne sont pas des fanatiques de la religion du fer à souder: une interface est désormais disponible, à un prix plus que raisonnable, pour connecter un disque dur (récupéré sur PC) à votre A500.

Cette interface est un produit UNIT, spécialiste des interfaces en tous genre (vente uniquement via revendeurs, adresse en fin d'article).

L'interface se compose d'un Circuit Double Face se branchant au port cartouche de la Miga et qui est relié à l'électronique proprement dite de l'interface via un bus qui permet de ne pas "coller" le disque dur à la Miga comme l'A590 de Commodore par exemple..

Un boîtier de quelques centimètres

Ce carré de quelques centimètres de côté présente 4 switches prévus pour configurer le BIOS du contrôleur a une adresse différente de l'adressage classique. (Normalement ces switches ne sont pas à modifier.)

Trente secondes seront largement suffisantes pour enficher le contrôleur à cette interface, puis alimenter le disque via une alim externe et enfin brancher le dit disque au contrôleur. Ceci c'est la configuration de base. Pour pouvoir profiter de l'auto-boot il faudra acquérir la partie auto-boot. Pour ma part je trouve que cette dernière option est un luxe dont on peut admirablement se passer.

De plus une raison économique risque de pousser votre portefeuille à ne pas l'acquérir pour rester concurrentiel vis à vis des disques durs bon marché. Car, ne le cachons pas, le but de la chose est bien d'acquérir à moindre prix un disque dur d'une bonne fiabilité.

Ce qu'il faut trouver

Le disque dur complet externe est en fait constitué:

- **de disques** (durs car fixes) magnétiques qui tournent à très grande vitesse permettant à plusieurs têtes de lectures/écritures suivant un temps d'accès déterminé (85ms,40ms,11ms...) de transférer des dizaines et plus généralement des centaines de kbytes/secondes. (Vitesse de taux de transfert). Cette grande vitesse de rotation est possible car contrairement aux disques souples classiques 5"1/4 ou 3"1/2 les têtes de lectures/écritures survolent le support sans le toucher. Une vitesse identique appliquée à votre lecteur interne transformerait certainement tout support introduit à de la pâtée pour chien.

L'interface qui nous intéresse fonctionne apparemment avec tous les disques ST-506 du marché. J'ai personnellement essayé un Kalog, deux Tandon et un Mini-scribe. [Même si le bruit du Mini-scribe approchait en intensité le volume sonore du solex de yel-yeti dévalant les pentes de son Tibet natal (à la fonte des neiges évidemment)]

- **d'une alimentation externe** qui peut être intégrée dans le boîtier qui abritera tout le montage. L'alimentation externe est évidemment indispensable si vous ne désirez pas vous servir de votre drive interne comme d'un grille-pain (mais si, je veux...)

- **du contrôleur:** composé d'une série de composants électroniques servant à coder/décoder les informations suivant une densité déterminée. Le type **MFM** permet une densité de 17 secteurs par piste,le type **RLL** de 25 (26) secteurs par piste. Si le codage est RLL (2,7) un disque dur de 20 méga en codage MFM verra sa capacité augmentée de plus ou moins 50% (20M -> 32M). En codage MFM la vitesse du taux de transfert sera plus élevée. Donc gain de capacité se traduira par une diminution des performances.

Pour donner un exemple concret le premier Tandon que j'ai testé avec un temps d'accès de 85ms (une foudre de guerre, snom de Zeus) en codage RLL affichait 86kbytes à la seconde comme taux de transfert et en codage MFM sa vitesse montait à 141kbytes/s...

Les unités de disques souples de votre Amiga peuvent utiliser les deux formats MFM ou RLL. Les pistes 0 à 79 sont en codage MFM. Pour une piste supérieure le DOS passera automatiquement à un codage RLL (plus on s'approche du centre moins il y a "de place" donc la densité est augmentée pour ces "extras-pistes").

Pour vous donner une fourchette de comparaison la vitesse de transfert de votre drive interne tourne autour de 18kbytes/s et celui du meilleur disques durs (type HardFrame ou GVP avec Quantum 11ms) de 600 à 800kbytes/s...(*Ed: sans parler de la nouvelle génération de contrôleurs dont le premier, le Trumpcard Pro, prétend transférer jusqu'à 1.5 Mo/sec*).

Mais le codage MFM est de plus en plus abandonné, l'utilisateur préférant pour un prix quasi identique une capacité accrue à une vitesse supérieure qui est d'ailleurs difficile à percevoir intuitivement. De plus cette vitesse est dépendante pour un même disque et un même type de codage de la qualité de l'électronique et donc de la marque du contrôleur.

Incompatible

Au sujet du contrôleur de la marque OMTI notez qu'une version 2.0 du BIOS est INCOMPATIBLE avec l'interface. Une version 1.5, ou 1.7 par exemple fonctionne parfaitement. Il vaut mieux se renseigner sur la compatibilité du contrôleur avant l'achat. (Pas de problèmes avec OMTI (sauf restriction ci-dessus), Seagate ST11.., Abatec)

Notez également au passage que le terme ST11M par exemple signifie: contrôleur Seagate MFM et ST11R contrôleur Segate RLL. Il faut absolument se renseigner sur les caractéristiques de votre environnement hardware si vous désirez réaliser un formatage correct à bas niveau (low level) de votre disque. C'est évidemment vous qui devez vous charger de ce formattage...(Les A590 sont livrés "clés" en main autoboot, formaté préalablement, pour le reste c'est généralement votre revendeur qui s'en charge (c'est vraiment une charge) de ce labeur préalable au fonctionnement de tout disque dur)

Le contrôleur est en outre équipée d'une ROM que l'on appelle BIOS et qui contient des programmes internes tel que le formatage du disque à bas niveau (low level) ou le parkage des têtes. Le forma-

tage low level consiste à intégrer des codes de CTRL dans le format et à détecter les éventuelles pistes défectueuses. Ces dernières seront alors allouées comme piste erronnées, c'est à dire l'emplacement sera inexploitable pour stocker des données, ce qui permettra d'éviter les reads/writes ultérieures.

La commande **Format** de l'Amigados ne sert pas à grand chose en FFS puisqu'il n'y a que des blocks de données pures. Il suffit donc d'utiliser l'option QUICK pour réaliser le formatage: **Format drive dh0: name "Hard-Disk" FFS QUICK**

Il se peut que l'association de votre disque dur et du contrôleur engendre des incom patibilités et des disfonction nements. Le codage RLL ne peut pas nécessairement s'appliquer à tous les disques durs par exemple. Je vous donne deux trucs si vous avez des erreurs read-write intempestives:

- Premièrement, si les erreurs surviennent après quelques heures d'utilisation intensive, c'est à dire lorsque le disque dur est très chaud, il suffit de reformatter à bas niveau à ce moment là pour ne plus en avoir.

- Deuxièmement, avec les vieux disques il faut indiquer une piste de compensation. Cela préservera encore plus des read-writes (sans améliorer les performances). Par exemple avec un vieux Tandon 4 têtes, 615 cylindres la piste de compensation sera placée au cylindre 300 (ou plus). Pour un disque de 1024 cylindres et 7 têtes on placera cette compensation au cylindre 512. Cette information est demandée par n'importe quel programme de formatage à bas niveau (write precomp). En fait cela consiste à avancer ou retarder les impulsions d'écriture pour éviter lors du codage de données des erreurs dues à des transitions de bits trop proches l'une de l'autre, on parle alors de pré-compensation ou de post-compensation...

Les bons logiciels

Evidemment il ne suffit pas de posséder le bon contrôleur, le bon disque dur et la bonne interface. Il faut également posséder le "bon" driver de disque dur, le "bon" programme de formatage et le "bon" programme de back-up. Dans le domaine public quelques programmes peuvent répondre à ces exigences: L'*AmigaLibDisk 327* contient ***MRbackup*** pour une sauvegarde du contenu du disque sur (de nombreuses) disquettes. Sur cette même *Fish 327* il se trouve également un directory ***MSH*** contenant un gestionnaire de fichier, un driver et un programme de formatage (bas niveau) pour disquettes et disque dur. De plus sur la *Fish 294* se trouve un "***trackdisk simulator***" c'est à dire un programme qui permet de simuler sur le disque dur une unité de disquette. Cela signifie qu'avec une mountlist adéquate il est possible d'utiliser cette partition comme d'une unité à disquettes. Enfin la *Fish 288* contient un "***BenchMark***" qui vous renseignera sur les performances de votre système: il s'agit du programme DiskSpeed. J'en profite pour signaler que l'A3000 (25MHz) en mode ROM1.3 affiche "21 files/s Delete" et en mode System2.0 affiche "160 Files/s Delete"! Il semblerait que le NewFastFileSystem améliore d'un facteur 8 la suppression de fichiers. . . Il est évidemment possible de trouver des équivalents de ces programmes dans le commerce.

Maintenant il est temps je pense de vous parler du **prix théorique** de tout ceci. D'abord je pense que cela n'est rentable que si vous pouvez récupérer (ou vous procurez ces éléments sur le marché de l'occasion) un disque, ou un contrôleur, ou une alimentation. Ces trois éléments peuvent provenir du monde des PC, Mac ou autres.

L'alimentation peut-être réalisée soi-même ainsi que le boîtier sinon l'ordre de prix d'une alim et de son boîtier: 2000FF. Le disque dur non récupéré ou d'occasion est à tous les prix. Le contrôleur également.

Et l'interface? A peu près 420FF.

Pour ma part mon système complet m'est revenu à 2300FF à peu près... (vous aurez compris que j'ai eu la chance de récupérer pas mal de choses!) J'aimerais ajouter que je trouve le prix du disque dur A590 de Commodore très compétitif pour un ensemble autoboot ayant la possibilité de rajouter de la VRAIE fast RAM, (un boîtier d'extension mémoire externe n'est pas pour rien) le tout avec des performances plus que raisonnables pour un disque dur de 80ms (174kbytes/s de taux de transfert). Un dealer Commodore de Bruxelles (G.E.S) propose même de remplacer le disque de l'A590 par un disque ultra rapide 210MB - 18ms se montant à l'intérieur du boîtier d'origine pour la somme de 9200FF.

En conclusion il y en a comme d'habitude pour toutes les bourses et pour toutes les compétences. A vous de prendre la bonne décision, aidé dans votre quête par votre portefeuille bien aimé...

Xavier

Amiga City - G.E.S 176 Avenue du Prince Héritier ,1200 Bruxelles Belgique et plus proche de la frontière: Design System 32 Rue St martin 7500 Tournai Belgique internat 69/21.46.90

UNIT: tél (dealers potentiels uniquement): internat+ 16/20.67.36 UNIT recherche des revendeurs en FRANCE. (Disponibilité: de l'interface - immédiate; du supplément AutoBoot: courant septembre '90)

Les Quantum "Profil Bas"



Rien à voir avec l'article de Xavier, voici les disques durs qui seront sans doute fournis en standard dans les Amiga 4000 équipé s de Motorola 68040 (Ed: petite blague)... Le fabricant Quantum propose une série "Profil Bas" ne mesurant qu'une pouce de haut (contre 1.6 d'un Quantum Prodrive 40S ou 80S). Les autres dimensions n'ont pas changés. Le Prodrive LPS (Low Profile Series) est disponible en 52 et 105 Mo. Le temps d'accès moyen est de 12 à 17ms





Nous allons aborder une notion de C assez ardue : **les pointeurs de fonction**.
Mais, comme c'est la rentrée, je ne vais pas vous faire du "bourrage de crâne" avec un listing de 10 Km; vous allez saisir le principal en une vingtaine de lignes.

✔ ***Romeo Rapido***

Avant tout, précisons autant que faire ce peut ce qu'est un pointeur de fonction : c'est la même chose qu'un pointeur de caractère ou d'entier, la seule différence réside dans le fait qu'il pointe sur la première instruction de la fonction considérée. Dans notre exemple, nous allons initialiser un tableau de pointeurs de fonctions puis nous ferons appel à ces fonctions par une boucle FOR. Le deuxième exemple est plus complique puis que c'est le retour de la fonction qui permet d'appeler la fonction suivante.

```
short Fonction1() {
        printf("Je suis la Fonction1\n");
        return( 1 );
}

short Fonction2() {
        printf("Je suis la Fonction2\n");
        return( 2 );
}

short Fonction3() {
        printf("Je suis la Fonction3\n");
        return( 3 );
}

short (*f[3])() = {
        Fonction1, Fonction2, Fonction3
};

void main() {
short i;
        for( i=0; i<3; i++ ) (*f[i])();

        i = 0;
        while( (i = (*f[i])()) < 3 ) ;
/* i prend la valeur retournée par la fonction, et tant que i est < 3
on appelé la fonction i dans la table. */
}
```

Bien entendu, comme pour les pointeurs de caractères, tout est permis ou presque. Il est possible de faire des affectations du style f = Fonction1 (remarquez que, comme pour les tableaux, le nom est un pointeur sur le premier élément, ici le nom est un pointeur sur le début de la fonction) puis d'utiliser f dans un appel comme celui-ci : résultat = (*f)().Bien que cela soit possible, il vaut mieux éviter les opérations sur les pointeurs. Il est fortement déconseillé d'écrire, par exemple, f++ si f est un pointeur de fonction. Mais en principe, tout compilateur C normalement constitué doit retourner une erreur du type "opération illégale sur les pointeurs de fonction". Il est tout de même possible de faire de telles opérations en passant par des castings (changement de type) ex:

```
void (*f)();
long a;

a = (long)f;
/* conversion du pointeur de fonction en entier long */
a += 1;
f = a;      /* émission d'un Warning ptr/int conversion */
```

Le pointeur de fonction a maintenant une adresse impaire ce qui provoquera une erreur d'adressage si l'on tente d'exécuter le code de la fonction. Il convient donc de ne pas utiliser ce genre de bidouille ou, du moins, de les manipuler avec une extrême précaution. Vous savez maintenant l'essentiel sur les pointeurs de fonctions et leur mode d'utilisation. Un dernier détail : mais à quoi ça sert ???? Une des application qui me vient à l'esprit est la programmation d'analyseurs syntaxiques et d'automates (1).
Bon C suffisant pour le moment, au mois prochain pour un nouvel épisode palpitant du Coin C. Tiens, j'oubliais on a eu des nouvelles. Batchman, toujours incarcéré dans une prison Lilloise pour une sombre histoire de service national, semble decidé à acheter une Peugeot diesel et envisage de re-coin C pour A-NEWS dans un avenir qu'il est possible de qualifier de proche.

(1) Non, un automate n'est pas dans le cas présent une mécanique animée que l'on voit dans les vitrines de Noël (FredChef : Nous rappelons à nos lecteurs que Romeo n'est pas sorti de chez lui depuis l'automne 1964), il s'agit de notions bien connues des informaticiens mais qui hélas demanderaient 5 ou 6 numéros (complets) de votre publication préférée pour être expliquées convenablement.

C-Manual :
la solution est dans le DomPub ou les tribulations d'un débutant en C, et l'apparition miraculeuse d'une planche de salut.

ZORGLUB

J'ai décidé d'apprendre le C pour progresser dans la connaissance de l'Amiga. Je ne m'attends pas à être très contredit si j'affirme qu'une fois le langage C appris, le travail nécessaire pour arriver à écrire des applications sur Amiga reste énorme, et en bonne partie inutilement pénible.

On dispose en effet pour apprendre le langage (pour ceux qui ne l'ont pas appris au cours de leurs études) , d' ouvrages comme " Le Langage C ", de Kirnigham et Ritchie (le premier est d'ailleurs l'auteur du langage), ou du livre " Bien débuter en C ", de Micro-Applications. Ce dernier, fort bien fait au demeurant, quoique parfois un peu bref dans ses explications, vous fera faire quelques pas dans la bonne direction, mais de là à écrire des programmes graphiques sur Amiga ... il faudra encore vous offrir d'autres ouvrages.
Ensuite il faut passer au manuel de référence de son compilateur (en passant je me demande comment ceux qui



utilisent des copies de compilateurs sans doc peuvent s'en sortir), et aux ROM Kernel Manuals, et ces ouvrages ne sont pas réellement didactiques. Quant aux articles des revues, ils constituent une source appréciable d'information, mais il faut disposer de la collection de la revue, puis aller à la pêche, et on n'y trouve pas tout; ils n'ont d'ailleurs pas vocation de se substituer aux livres.

Pour ma part, il me manquait un " pont " didactique, entre l'apprentissage du langage en lui-même, et les ouvrages de référence relatifs à la programmation en C sur l'Amiga.

J'ai trouvé mon bonheur sous la forme d'un document du domaine public, qui s'appelle **C-Manual**, et qui est de sorti sur Fish 337. Grâce au compacteur LHARC, cette disquette contient le contenu de 3 disquettes normales.

On y trouve:

• Une introduction, avec une description simple de la mise en oeuvre du compilateur Lattice 5.02. Ceux qui ont un Manx n'auront pas de problèmes d'installation , la doc de l'Aztec est assez explicite, et tous les exemples ont été écrits pour pouvoir se compiler par les deux compilateurs. Sur ce dernier point, voir plus bas ce qu'on peut en penser. Pour être vraiment très outrecuidant, on pourrait dire que vu le travail énorme effectué par l'auteur, il aurait bien pu, tant qu'il y était, écrire aussi le chapitre correspondant pour l'Aztec.

• 10 chapitres en progression didactique qui vous mènent de l'ouverture de l'écran le plus simple à la gestion des sprites, en passant par les menus, les requesters, etc.
Chaque chapitre contient un texte d'explication, une description très commentée des structures mises en jeu, une description des fonctions les plus couramment appelées, et le bref énoncé d'un certain nombre d'exemples (70 au total), eux aussi en progression didactique.

• pour chaque chapitre, on dispose du fichier source et de l'exécutable pour chaque exemple. Les fichiers source sont commentés d'une manière... exemplaire. On peut donc lancer l'exécutable pour voir ce qu'il fait, puis lire le source, et enfin le modifier, le recompiler et ainsi apprendre, le tout sans passer des heures à taper des lignes puis à corriger des erreurs de compilation dues à des fautes de frappe. Comme dit l'auteur, programmer doit être amusant... Au moyen d'un bon éditeur, on peut extraire des exemples des bouts entiers de programmes pour s'en resservir.

• un appendice qui comporte:
  • un synoptique des exemples, pour les retrouver rapidement
  • un rappel groupé des définitions et descriptions de toutes les fonctions utilisées dans le manuel
  • des tables donnant les codes du clavier, le code ascii, l'interprétation des méditations du Guru
  • un rappel sur les types de variables, et sur les opérateurs du C et leur hiérarchie.

Bon, tout n'est pas rose: cette merveille est en anglais; par contre, c'est écrit par un Suédois dans une langue moins idiomatique que celle de nos amis américains, et moins hermétique que celle de nos amis anglais. Ensuite, le travail d'impresion du manuel est assez long, mais quand on a le classeur en main, on ne regrette pas la manip. Malgré toute ma bonne volonté, je ne traduirai pas ce manuel, il doit y avoir dans les 200 pages en compressé à 80 lignes par page. Enfin, il manque un chapitre sur le son, mais l'auteur annonce des additions à venir. Cela dépendra des encouragements qu'il recevra.
Il y avait pourtant dans la planche de salut un ou deux vieux clous rouillés qui dépassaient. Pour ma chance, ou pour mon malheur, lorsque j'ai acheté un compilateur, j'ai choisi l'AZTEC et j'ai reçu la version 5.0 qui venait de sortir. A cette occasion, Manx a décidé de se rapprocher au maximum des standards ANSI et entre autres d'adopter une définition par défaut des entiers en 32 bits; ceci cause à la compilation des exercices de **C-Manual** un warning à chaque ligne où est définie une chaîne de caractères; Il y a des exemples où on récolte au moins deux écrans de warnings. Çà marche quand même, mais de ces warnings, on se passerait volontiers. Çà fait réellement désordre. Le plus déroutant est que le Manx ne reconnaît pas dans les déclarations de types de variables certains mots-clé propres à l'Amiga; en fait, en compilant à titre d'essai le dernier exemple de chaque chapitre, je n'ai trouvé que deux cas, mais dont l'un revient souvent. Il s'agit de FAR pour un pointeur et CHIP pour une variable, qui génèrent une erreur de compilation. Dans le cas de FAR, on peut l'enlever sans problème, mais pour CHIP, si on veut créer une table de données pour un sprite, il faut aller réserver la mémoire chip nécessaire par AllocMem, à moins d'utiliser l'option +c du linker.. Ce n'est pas grave mais cela rompt la progression didactique. Les chevelus du C vont bien rigoler, mais voilà les problèmes qui attendent le débutant, et personne n'en parle jamais dans les bouquins, parce que les bouquins sont écrits par des chevelus qui trouvent tout celà très naturel. Je vais donc suggérer à l'auteur d'ajouter un petit chapitre sur les caractéristiques propres du Manx.

Néanmoins, pour ceux donc que la lecture de textes techniques dans un anglais assez accessible ne rebute pas, **C-Manual** est vraiment un cadeau appréciable, surtout au prix d'une disquette DP! Si vous l'adoptez, je crois que vous n'hésiterez pas à envoyer une petite contribution à l'auteur, car ce travail important, soigné, et d'une très grande utilité, le vaut bien.

Bon, au moment d'envoyer ce texte à A-News, mon disque dur a décidé de se croiser les bras; signaux faibles sur la carte A2090 couplés à une panne mécanique, vous voyez le travail, çà a pris un bout de temps avant que mon Amiga ne revienne. Mais à quelque chose malheur est bon, en l'occurrence pour deux raisons: d'abord, comme disait l'autre jour El YETi en se tapant la tête avec une massue toute neuve - sans doute pour écraser un parasite dont l'espèce précise est sans importance - " çà fait du bien quand çà s'arrête " (il y en a encore qui vont croire que je suis payé à la ligne, c'est même pas vrai) , ensuite parce qu'entretemps j'avais écrit à l'auteur du **C-Manual** pour lui envoyer quelque menue monnaie et une question fort élémentaire sur une instruction que je n'avais pas comprise dans un exemple du Coin C . Eh bien, j'ai reçu une réponse intéressante à plusieurs points de vue: d'abord des remerciements pour la contribution (tous les auteurs de DP ne le font pas); ensuite une réponse hyper-détaillée à ma question de programmation, enfin une inscription à un club qui s'appelle le Amiga C Club, dont voici l'adresse:

ACC
Anders BJERIN
Tulevagen 22
181 41 LIDINGO
SWEDEN.

Ce club a pour objectif d'aider les programmeurs en C, tout simplement. Incidemment, ils offrent aussi les services classiques de digitalisation d'images et de son, mais là, on est bien servi en France, voyez du côté de FRAUG par exemple... Le club édite aussi une lettre " Amiga C Letter " dont j'ai reçu le premier numéro. Austère mais pratique : il s'agissait simplement de trois petits listings commentés montrant comment gérer la souris, la manette de jeux, la LED verte et le clavier en mode RAW, le tout accompagné d'une disquette avec comme de bien entendu les sources et les exécutables . ●

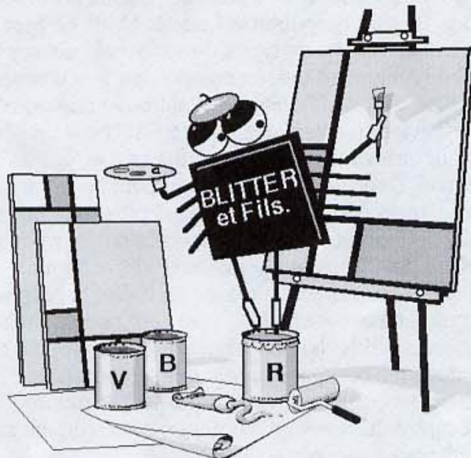


Revue Technique Amiga

RapidO Assembleur

Coloriage au Blitter

- Depuis que Romeo lui a appris la peinture, Blitter est devenu fou dans sa tête et se prend pour Mondrian -



Contrairement au cercle, le rectangle est rarement rond. Cette particularité lui confère l'énorme avantage d'être facile à dessiner avec une règle ou une équerre. Nous allons donc, vous l'aviez compris, bande de flibustiers, nous pencher sur l'art du remplissage d'une race bien particulière de quadrilatères réguliers dont les côtés sont parallèles deux à deux : les rectangles à bords droits et à coins carrés. Je vous propose trois méthodes : le point par point, beau mais lent, le ligne à ligne, ou l'on fait un peu appel au blitter pour accélérer la manoeuvre, et enfin la solution radicale du "tout blitter".

La technique est simple. Il suffit de créer un masque d'un BitPlane qui fait la taille de l'écran ou on doit effectuer le remplissage. Il faut ensuite faire le remplissage du rectangle dans ce masque puis recopier le masque dans chacun des plans. Pour faire un remplissage, le Blitter a besoin d'un contour. Dans le cas présent, nous lui fournirons deux droites verticales qui délimitent le rectangle à remplir. Nous approcherons plus précisément tous les détails du Blitter dans un prochain numéro. En attendant cet instant béni, pratiquons le rectangle et pleurons de joie devant une si parfaite alliance de l'horizontal et du vertical. Ne restez pas crispé sur le bouton de votre souris sinon vous allez rater le superbe numéro du blitter.

Romeo

```
;*****************************************************
; rectificatif, rajouter
;       movem.l d4-d6/a1,-(sp)
; au debut de la routine DrawLine et
;       movem.l (sp)+,d4-d6/a1
; juste avant le rts
;*****************************************************

Variable à rajouter à la liste :
Mask:   dc.l    0
```

```
; avec AZTEC "as -C -D asm27.a
; ln asm27

MaFonction:
; Remplissage d'un rectangle
movem.l Context,-(sp)

bsr     souris

move.l  Plane,a0        ; adresse du 1 er plan
bsr     RempPt          ; remplissage par points

adda.l  #P_SIZE,a0      ; passer au plan suivant
bsr     RempPt

bsr     souris

move.l  Plane,a0        ; adresse du 1er plan
bsr     RempLig         ; remplissage par lignes

adda.l  #P_SIZE,a0      ; passer au plan suivant
bsr     RempLig

bsr     souris

bsr     MakeMask        ; construction du masque de remplissage
cmp.w   #0,d0
bne.s   erreur_alloc    ; si erreur fin

move.l  Plane,a0        ; adresse du 1er plan
bsr     RempBlit        ; remplissage par Blitter

adda.l  #P_SIZE,a0      ; passer au plan suivant
bsr     RempBlit
bsr     FreeMask        ; libérer la mémoire du masque

bsr     souris

erreur_alloc

movem.l (sp)+,Context   ; restituer les registres
rts

; Routine d'attente du click bouton de gauche de la souris

souris:
btst    #6,CIAAPRA      ; test souris
bne     souris          ; tant que pas de clic boucler
rts

; Remplissage par points, rien de bien sorcier, juste deux boucles
imbriquées.

RempPt:

move.l  #50,d2          ; X min
move.l  #50,d3          ; Y min
move.l  #200,d4         ; X max
move.l  #200,d5         ; Y max

boucY
move.l  d2,d6
boucX
move.l  d6,d0
move.l  d3,d1
bsr     Plot
addq    #1,d6
cmp.w   d6,d4
bne.s   boucX
addq    #1,d3
cmp.w   d3,d5
bne.s   boucY

rts

; Remplissage par lignes, même chose que pour le remplissage par points
mais avec une seule boucle.

RempLig:

move.w  #$FFFF,d7       ; modèle de départ, trait plein
move.l  #250,d0         ; X min
move.l  #50,d1          ; Y min
move.l  #400,d2         ; X max
move.l  #200,d3         ; Y max
move.l  d3,d4           ; calcul du nb de lignes
sub.l   d1,d4
subq    #1,d4
loop:
movem.l d0-d3,-(sp)     ; sauver les registres qui sont utilises
move.l  d1,d3           ; par la routine de trace de droite
bsr     DrawLine
movem.l (sp)+,d0-d3     ; restituer les registres
addq    #1,d1           ; passer a la ligne suivante
```

```
dbra    d4,loop

rts

; Construction du masque de remplissage

MakeMask:
movem.l d1-d7/a0,-(sp)

; Allocation de la mémoire pour le masque

move.l  ExecBase,a6
move.l  #P_SIZE,d0
move.l  #CLEAR,d1
jsr     AllocMem(a6)
move.l  d0,Mask
beq     no_alloc

; Tracer deux droites verticales pour délimiter le remplissage.

move.l  Mask,a0
move.w  #$FFFF,d7               ; modèle de départ, trait plein
move.l  #450,d0                 ; X min
move.l  #50,d1                  ; Y min
move.l  d0,d2                   ; X max
move.l  #200,d3                 ; Y max
bsr     DrawLine

move.l  #600,d0                 ; X min
move.l  #50,d1                  ; Y min
move.l  d0,d2                   ; X max
move.l  #200,d3                 ; Y max
bsr     DrawLine

; Attendre que le Blitter ait fini de tracer la dernière droite.

waitline
btst    #14,DMACONR(a5)
bne     waitline

; lancer le remplissage sur le masque.

adda.l  #P_SIZE-2,a0            ; adr du derniers mots
move.w  #$09f0,BLTCON0(a5)
move.w  #$000a,BLTCON1(a5)
move.w  #$ffff,BLTAFWM(a5)
move.w  #$ffff,BLTALWM(a5)
move.l  a0,BLTAPTH(a5)
move.l  a0,BLTDPTH(a5)
move.w  #0,BLTAMOD(a5)
move.w  #0,BLTDMOD(a5)
move.w  #((P_HEIGHT-1)*64)+(P_WIDTH/2),BLTSIZE(a5)

moveq   #0,d0                   ; tout est OK
bra.s   Fin_MakeMask
no_alloc
moveq   #-1,d0                  ; retourner erreur
Fin_MakeMask
movem.l (sp)+,d1-d7/a0
rts

; Libération de la mémoire du masque

FreeMask:

; Libérer la mémoire du masque

move.l  Mask,a1
move.l  #P_SIZE,d0
jsr     FreeMem(a6)
rts

; Remplissage des rectangles par le Blitter

RempBlit:
movem.l a0-a1,-(sp)

; Attendre que le Blitter soit libre.
waitblit
btst    #14,DMACONR(a5)
bne     waitblit

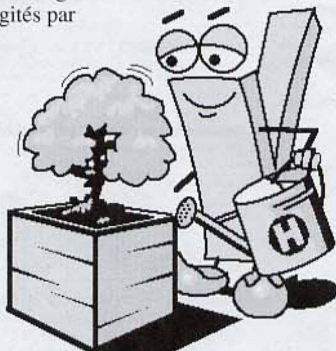
; Recopier le contenu du masque dans le plan.

move.l  Mask,a1
move.w  #$2dfc,BLTCON0(a5)
move.w  #$0000,BLTCON1(a5)
move.w  #$ffff,BLTAFWM(a5)
move.w  #$ffff,BLTALWM(a5)
move.l  a1,BLTAPTH(a5)
move.l  a0,BLTDPTH(a5)
move.l  a0,BLTBPTH(a5)
move.w  #0,BLTAMOD(a5)
move.w  #0,BLTBMOD(a5)
move.w  #0,BLTDMOD(a5)
move.w  #((P_HEIGHT-1)*64)+(P_WIDTH/2),BLTSIZE(a5)

movem.l (sp)+,a0-a1
rts
```

COMPRESSION de données PART 3

- Ramon prend soin de son bonsaï (sous-arbre de droite) avec des algo éléments cogités par Xavier -



IL ne serait pas humain (ce serait d'ailleurs très bête!) de vous laisser sur votre faim à propos de la méthode de compression selon Huffman.(Amen) décrite dans le numéro précédent. Le principal problème consiste à reconstituer les codes Huffman associés à chaque octet qui sera compacté. Ce code est, rappelons le, une suite de bits qui permettra par une simple lecture de reconstituer l'octet (8bits) initial.

✓Xavier LECLERCQ

Si l'octet initial est de longueur fixe -8 bits-, le code Huffman qui lui sera associé est de longueur binaire variable. Cette variabilité est proportionnelle à la probabilité d'apparition de chaque octet (il y a 256 octets différents). Si l'octet 0 se retrouve 500 fois au total d'un fichier dont le volume de données est de 1000 octets la probabilité qui est directement associée au byte 0 est 0.5. Sachant cela, il faut alors construire l'arbre de Huffman comme expliqué dans la partie précédente de cet article.

Il nous faut maintenant déterminer la logique la plus simple possible pour trouver ces codes. Une fois l'Algo. trouvé, le reste est une simple affaire de traduction dans un langage évolué ou en assembleur. Nous allons procéder en utilisant une structure et des pointeurs.

Intuitivement, un arbre est une collection d'informations homogènes organisées en niveaux. Chaque information d'un niveau donné peut se ramener à plusieurs informations de niveau inférieur par des branches ne formant pas de boucle. Si une boucle existe on parle alors de GRAPHE.

Un arbre est composé soit d'un élément appelé racine soit d'un élément vide (NIL) et d'un ensemble fini de taille variable d'arbres appelés sous-arbres. L'important est que l'on puisse transformer tout arbre en un Arbre BINAIRE. Un arbre binaire est soit vide soit formé d'une racine et de deux sous-arbre :un SAG sous-arbre de gauche et un SAD sous arbre de droite.

Le problème pour construire l'arbre de Huffman peut se résoudre plus facilement en reconstruisant pour chaque noeud une structure binaire.

Première étape : écriture de l'arbre binaire:

L'algo. tient compte des 26 lettres de l'alphabet de notre arbre de Huffman construit dans la précédente partie. Évidemment pour n'importe quel type de données, il suffit de changer le nombre d'éléments... Le signe "&xx" représente "je pointe sur xx". L'abréviation NIL signifie "Je pointe sur un élément vide".

Chaque probabilité cumulée formera une nouvelle structure qui pointera soit

vers NIL (vide) soit vers un SAG ou SAD.

2ième étape :écriture des codes dans un vecteur d'après la lecture de l'arbre

En fait, cette deuxième étape peut se résumer ainsi : compter le nbre de noeuds pour atteindre la feuille, inverser le code...

J'ai brulé une quantité effrayante de calories pour cogiter ce qui précède. la chose n'est pas aisée surtout, faut-il le souligner, à cause de l'absence totale de documentation... Je vous lance donc la base de l'algo,les fondations, à vous de finir les murs et corriger les éventuelles bugs du raisonnement.

L'auteur du PowerPeak ,Nico FRANCOIS ,en réponse à une lettre à propos de laquelle je lui demandais de l'aide, m'a répondu qu'il n'avait jamais utilisé Huffman et qu'il était toujours à la recherche d'un Algo. valable à ce sujet...Conclusion: Bon courage... ■

```
Pointeur-actuel:

-Prob_Act
-&Adr_Bas
-&Adr_Haut
-&préc
-&Adr_ptr_Actuel

Analyse:

&Prob_Act=0        ;La base càd la probabilité cumulée
                   ; de la première structure est
                   ; initialisée à 0
lire nbre_d_éléments ;(26)
lire lettre ( 1-->nbr_d_éléments)
                   ;on place les lettres dans un vecteur
lire prob  ( 1-->nbr_d_éléments)
                   ;et leurs probabilités associées
Test=0 ;Flag

Pour i variant de ((nbr_d_éléments)-1) à 1 par pas de -1
    Faire j-> Test=1
        Si prob(i) >= &Prob_Act alors
            Structure pointeur-Bas = Structure
            pointeur-actuel

            Créer pointeur-nouveau:
                &prob_Act=prob(i)+prob_Act
                &adrbas=&adr pointeur-bas
                &adrhaut=&adr pointeur-haut
                &prec=&prec pointeur-actuel

            Créer pointeur-haut:
                &prob_Act=prob(i)
                &adrbas=NIL
                &adrhaut=NIL
                &prec=&ad pointeur-actuel

            Test=1
        Sinon
            aller au pointeur-haut
        finsi
    finfaire
test=0
fin pour
```

La structure Pointeur Actuel . ▲

Ecriture des codes dans un vecteur. ▼

```
Code$=""
aller en racine
compt=nbre_d_éléments
Boucle
    si &Adrbas ne pointe pas sur Nil alors
        Flèche=&AdrBas
        &Adrbas=NIL
        aller en Flèche
        code$=code$+"1"
        car=car+1
        test=1
    fin si
    si &Adrhaut=Nil et test=0 alors
        flèche=&Adrhaut
        &AdrHaut=Nil
        aller en flèche
        code$=code$+"0"
        car=car+1
        test=1
    finsi
    si &AdrHaut=Nil et &AdrBas=Nil et test n'est pas
    égal à 0 alors
        res(compt)=code$
        aller en adr prec
        car=car-1
        code$=left$(code$,car)
        compt=compt-1
    finsi
    sortir si compt=0
    test=0
fin Boucle
```



COLORIMAGE - l' Amiga éducatif made in France

En France, les outils dédiés au domaine éducatif ne sont pas nombreux et l' on à souvent voulu nous faire prendre des vessies pour des lanternes en collant l' adjectif éducatif sur n' importe quels logiciels un peu niais aux couleurs fadasses.

Un bon logiciel éducatif doit respecter un minimum de critères, dont:

⇨ *un scénario correspondant aux objectifs pédagogiques;*

⇨ *une démarche logique respectant les pré-requis et les différents stades d' apprentissage;*

⇨ *une structure ouverte permettant à l' éducateur, aux parents d' intégrer leur propre lexique de mots, d' images et de sons;*

⇨ *s' en être exigeant, on peux également souhaiter que le logiciel présente une notion de score et que se dernier soit mémorisable afin de pouvoir exprimer une progression;*

⇨ *enfin, pour clore ce début de liste, le logiciel doit présenter une interface adaptée à l' age de l' utilisateur et être suffisament riche, ludique et convivial (..incontournable...) afin de lui éviter de bailler au bout de cinq minutes.*

Cela à l' air simple... et portant peu nombreux sont les logiciels dits "Educatifs" qui tiennent compte de ces quelques points...

Aussi, je ne puis m'empecher de vous parler aujourd'hui d'un logiciel hors du commun tant il est adapté et riche de possibilités.

Colorimage est un logiciel de dessin créer *pour les enfants* dés 3 ans, souple d'emploi, ouvert, et dont l'interface utilisateur est particulièrement adaptée.

Il travaille en Pal avec une résolution de 320*256, et permet d'utiliser 24 couleurs "sonores", reconfigurables à souhait.

Les " boutons" des outils sont eux aussi sonores (par exemple, lorsque je clique sur l'outil "*crayon*" 'j'entends "**...crayon...**"), chacun d'entre eux est en couleur et clairement différentiable

Outils à la carte

Afin d'être parfaitement adapté à l'age des différents utilisateurs, un script utilisant le fichier 'info.' de l'icône permet de sélectionner les outils qui seront visibles et actifs à l'écran.

Par exemple :

Crayon oui - l'outil crayon est apparent

Ligne non - 1 'outil ligne sera absent

Grace à cela le logiciel suit la progression de l'enfant.

Les outils de dessin

Certes moins complèt que DPaint, ils sont neanmoins variés et séduisants :

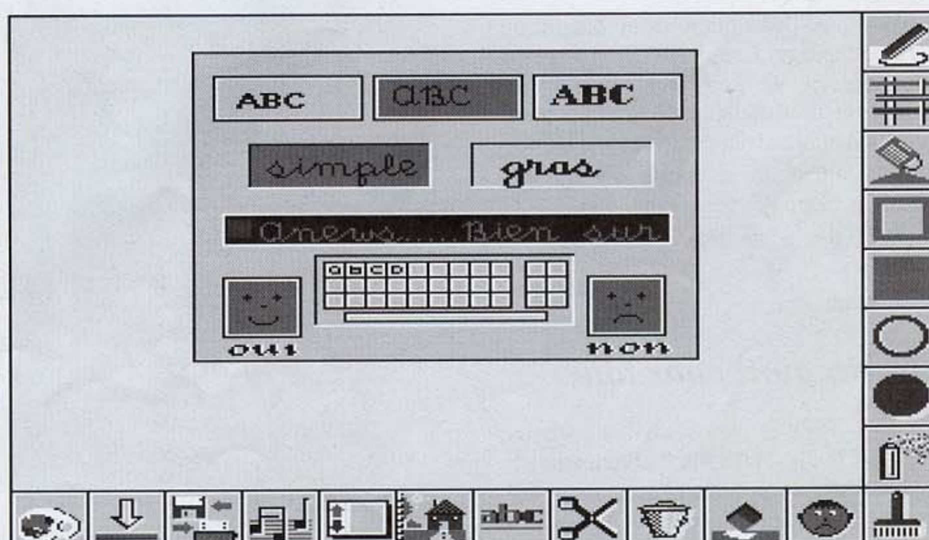
❑ crayon libre et droite
❑ remplissage
❑ cercle vide - cercle plein
❑ carré vide - carré plein
❑ aérographe - gomme
❑ 6 pinceaux différents- symétrie - pinceau multicolore
❑ fonctions "Undo"
❑ poubelle - couper/coller - réecouter le son
❑ edition de texte - réglage de la palette - 3 polices/ simple/gras

En plus de ces outils élémentaires, mais oh combien utiles!, Colorimage possede une *Boite à Outils* complétant ses capacités graphiques:

L'Album contient des images plein cadre à colorier et completer.

L'Imagier contient des brosses (128*128 pixels max.) permettant de créer un dessin aisément.

Digitson permet de digitaliser depuis Colorimage un son que l'on pourra retravailler facilement et qui sera



automatiquement associé avec l'image en cours.

FixeFond permet de geler un dessin en Ram: et de "prendre des risques" sur son oeuvre sans l'endommager.

Enfin à tout instant il est possible d'imprimer le dessin, de sauver une image dans l'Album ou une Brosse dans l'imagier.

Le pointeur peut au choix, être une main pointant l'index, ou le pointeur en cours du Workbench (*Je dirais Atelier quand j'aurai un Wb en francais!*), il suffit pour cela de le préciser dans le script de l'info.

Alexander Livshits, qui à réalisé ce logiciel, à joint à Colorimage un utilitaire qu'il avait développé il y a quelques années, Iconizer, permettant de stocker des pointeurs différents ce qui permet de dessiner avec celui de son choix.



Ces petits plus qui vous font le plus grand bien !

Colorimage, à été concu par une équipe de spécialistes de l'enfant et tient compte des pré-requis d'apprentissage et de perception visuelle.

L'interface utilisateur est un modèle du genre, à aucun moment de l'utilisation du logiciel n'est présenté un requester obligeant un enfant qui ne saurait pas encore lire et écrire à devoir entrer le nom d'un fichier, par exemple! Les boutons des outils sonts clairs et largement proportionnés et l'association constante son/image renforce la convivialité.

Lorsque l'on trace un cercle, le point de départ est la circonférence et non le centre; en effet les jeunes enfants ne perçoivent que tardivement la notion de centre d'objet, ainsi dessiner la roue d'une voiture ne pose aucun problème à un enfant de 4 ans.

Lors de l'éxécution d'un dessin un petit pointeur en forme de crayon apparait pour préciser que nous sommes en mode Dessin, et la manchette de la main pointant l'index prends la couleurs en cours.

La vitesse de la souris est réglable depuis le menu de colorimage.

Bref, des petits détails bien pensés et fort utiles.

Un outil pour tous

Parce qu'il à été concu à l'initiative des associations **DELTA 7** et **Avantage** le logiciel se devait d'être accessible aux enfants handicapés. A cette fin, trois outils sont proposés dans le menu:

Bouris, permet à l'aide d'un seul contacteur de simuler entierement la souris et propose plusieur parametre de configuration (vitesse, temps d'appui, delai d'action, sons, etc...)

Ecrivoir permet de remplacer entierement le clavier par une remprésentation graphique de ces caractères et fonctions et se révele fort utile pour la fonction "texte" (Ecrivoir et Bouris fonctionnent avec tous les utilitaires Amiga : Excellence!, AZ, Maxiplan, etc...)

Joymouse permet l'utilisation d'un joystick.

Ces outils, placés trés discretement dans le logiciel, en permettent un usage complet, quelque soit le handicap.

L' Amiga intéresse beaucoup les éducateurs et réeducateurs par ses performances et son coût. Récement la revue Québecoise des Ergothérapeutes consacrait quelques pages à son utilisation.

Conclusion

COLORIMAGE se révèle un outil de création complet et agréable pour les enfants. Il est édité par la société americaine FDP et sera diffusé dés septembre en France par l'intermédiare de MAD au prix de 390 F; un prix spécial est réservé aux enfants handicapés et aux établissements spécialisés (150 F). Il est possible qu'il soit accompagné d'un petit Hardware de digitalisation puisqu'il intègre la partie logiciel.

Conception : Ph.DUCALET.
Réalisation: A.LIVSHITS.

MAD:42, rue Lamartine 75009

Delta 7 - Avantage :42, rue Marc Seguin 75018

-The Duke!



Il est encore temps de nous envoyer vos oeuvres pour le CONCOURS 3D 1990!

Date de cloture: le 1 Octobre.

Voir *A-News* du mois dernier pour les details (1ère prix = une carte 68020 pour A2000)



IMPERIUM

ELECTRONIC ARTS

Ca faisait bien longtemps que je cherchais LE soft...et bien ça y est, je l'ai enfin trouvé: IMPERIUM! (FRedChef : l'enthousiasme mensuel de nos taste jeux me laissera toujours pantois).C'est un produit d'Electronic Arts qui, une fois de plus, ne déçoit pas.

Il n'y a pas à dire, ce jeux a tout pour plaire : dés le début, on vous annonce que vous venez d'être élu empereur de la terre !! De plus, votre ambition n'ayant d'égal que votre talent, vous avez nettement des vues sur les autres empires....qui ont les mêmes idées que vous! Pour gagner? : soit tenir 1000 ans à votre place (rassurez vous, une drogue qui prolonge la vie pousse sur certaines planètes), soit faire disparaître les autres empires (le rêve quoi...).

Ce soft est un cocktail très très réussit de stratégie militaire, de politique économique et de politico-diplomatie. Si jamais l'une de ces tache ne vous intéresse pas, vous pouvez la confier à un subordonné, et ceci à n'importe quel moment de la partie.

Je vais commencer par le coté militaire . Vous avez la responsabilité de monter votre garnison sur chacune des planètes qui dépendent de votre autorité. De la même manière, vous déterminez vous-même les caractéristiques de vos vaisseaux de combat ainsi que le type de troupe qu'il transporte (infanterie, Blindé, Para). Vos flottes ont une double mission : coloniser des planètes abandonnées (partie la plus facile) et conquérir celles que vos empires concurrent ont déjà colonisé (nettement plus complexe). Vous avez à votre disposition pas mal de stratégies plus ou moins efficaces. Mais attention, construire des vaisseaux de guerre coûte cher, et vous n'avez pas un crédit illimité.

"L'economie le nerf de la guerre"....comme c'est vrai... Dans ce soft, l'économie est basée principalement sur votre balance commerciale avec les autres empires. Votre production dépendant de l'état de vos planètes (moral, technologique, social,...) et de votre politique extérieure. Le premier facteur est déterminé par les subventions que vous accordez aux planètes. Le deuxième facteur est une combinaison de taxes à l'importation/exportation, embargo, catégorie de produits... Vous avez intérêt à trouver un équilibre favorable car, dans le cas contraire, votre côte de popularité connaîtrait une probabilité statistiquement convergente vers 0....

L'aspect diplomatique du jeu apparait avec la possibilité qui vous est offerte de passer des alliances avec les autres Empires. Ces alliances peuvent-être purement commerciales (fixation de taxes, barrière économique) ou militaire (défensif, offensif, information), ou les deux à la fois. Enfin, le coté politique intérieure est un des aspect les plus importants car c'est VOUS qui allez choisir, dans une liste de candidats, les personnes qui seront les leaders de vos planètes, de vos flottes ou encore vos ambassadeurs dans les autres empires. Vous établirez ce choix en fonction des caractéristiques de ces hommes (loyauté, compétence, charisme). Par la suite, vous pourrez les récompenser en argent ou en titres honorifiques. Mais attention! choisir des collaborateurs très intelligent et charismatiques pose un grave problème : ils seront certainement les instrument de votre réussite mais aussi de votre défaite aux prochaines élections qui ont lieu tous les 50 ans...

Comme vous avez pu vous en rendre compte, le niveau de réalité est ici très élevé même si j'ai occulté pas mal d'autres aspects.

La doc, en Français est impeccable. Graphiquement Ce soft est très réussit, il est très sobre (trop?) mais....parfait!

Son? Il y a une option permettant de le couper...et je vous conseille vivement de le faire! D'animation, il n'y a point. Et là non plus je ne le regrette pas. Ergonomie? Elle est formidable!!! Toutes les possibilités du programme sont accessibles directement . Tout fonctionne par fenêtre; les gadgets ainsi que les raccourcis de manipulation de manquant pas.

En conclusion, j'invite vivement tous les amateurs de ce style de jeux à prendre d'assaut leur crémerie habituelle et à acheter ce soft. Si votre pâtisserie en est dépourvue, patientez un peu: vous serez sous peu l'empereur de la terre et vous pourrez alors vous venger facilement...

FIREBALL, the last Emperor.

WAR HEAD

Warhead a été la grosse surprise de cet été. Pas de publicité tapageuse, une présentation qui ne paie pas de mine, et pourtant **Warhead** est sans hésitation un des très bons jeux sortis à ce jour sur Amiga. Il se situe à mi-chemin entre *Elite* et *Millennium*.

Une race insectoïde issue du système planétaire de Sirius s'est lancée en 1897 à la conquête des étoiles. Elle est passée dans un premier temps sur la Terre et y est revenue en 2045 en y causant un holocauste terrible qui ravagea la planète tout entière. Le but d'une telle manoeuvre était probablement de ramener la Terre à un degré de barbarie afin qu'elle ne représente plus un obsctacle à l'expansion sirienne. Mais c'était compter sans l'extraordinaire faculté des Terriens à se ressaisir. En douze années, ceux-ci réussirent à construire Solbase, une base en orbite autour du Soleil, et à mettre au point leur ultime défense: le vaisseau de guerre FOE-57. Ils décidèrent alors de contre-attaquer.

Vous vous retrouvez donc aux commandes de votre vaisseau et vous devez vous plier aux directives de Solbase afin de renvoyer l'envahisseur sirien d'où il vient. Les premiers pas ne sont pas faciles. Il faut tout d'abord se familiariser avec le système de pilotage du FOE-57, et le fait que vous ne regardiez pas forcément dans la direction où vous vous dirigez vous causera de nombreux maux de tête. Mais avec un peu de pratique, il devient aisé de s'orienter et de faire obéir le vaisseau au doigt et à l'oeil, aidé en cela par les nombreux modes de pilotage automatique. L'accostage à Solbase ne sera rapidement plus qu'une formalité, et vous pourrez alors vous lancer dans la bagarre.Les missions sont très variées: escorte d'un convoi, recherche de contrebandiers, essais de nouvelles armes, reconnaissances, et bien sûr combats quand cela est nécessaire.

L'intérêt ne se relâche jamais: on a toujours envie de voir la mission suivante. A un moment du jeu apparaît d'ailleurs une entité inquiétante qui sera à deux doigts d'anéantir la Terre si vous ne vous y prenez pas correctement. Selon votre aptitude à réussir vos missions, le jeu pourra connaître plusieurs fins. C'est à vous de déterminer si vous avez bien agi, et dans le cas contraire recommencer la mission. Sachez tout de même que le jeu se finit par la destruction des insectoïdes (heureusement!) et si votre partie n'a pas suivi cette tournure, alors vous vous êtes trompé à un moment.

L'animation est très correcte et le vaisseau peut se diriger entièrement avec la souris et le clavier. Les différentes vues possibles ajoutent au réalisme et permettent de s'impliquer complètement dans la représentation que nous donne l'écran.

Si vous avez aimé *Elite* et *Millennium*, vous aimerez **Warhead** (sa durée de vie est supérieurs à celle de *Millennium*).

Cédric



OPERATION STEALTH

En reprenant tous les ingrédients qui avaient fait le succés des Voyageurs du Temps et en en gommant les defauts, l'équipe de **Delphine Software** nous à cuisiné un petit chef d'oeuvre d'espionnage. **Operation STEALTH** regroupe tous les poncifs des bons romans, héros flégmatique à gadjets, poursuites et retournements de situation fulgurants, militaires sud-americains et bases sous-marines, sans que cela nuise à la credibilité de l'action. Le scénario est classique. Un avion secret américain a été dérobé et la CIA soupçonne un petit pays d'Amerique du sud. Le meilleur agent secret est depeché sur place pour résoudre l'affaire.

L'avantage d'operation Stealth sur la precedente production de Delphine Software reside dans le fait que la progression n'est pas linéaire. Si vous oubliez un objet, vous pouvez revenir en arrière de quelques tableaux. Le fait de cacher les objets sur un pixel a également été supprimé. Le seul problème que j'ai rencontré a été la prise d'un tendeur caché dans les algues au fond de la mer. Pour une simulation complète, les programmeurs ont été jusqu'à ralentir vos actions quand vous evoluez dans les fonds marins. Le controle du personnage a aussi été amélioré. Plus besoin de se trouver sur un objet pour le prendre ou l'examiner, il s'y dirige automatiquement. Les scènes d'arcade ont été multipliées et variées. Pour ma part, je trouve que cela n'apporte pas grand chose au jeu.

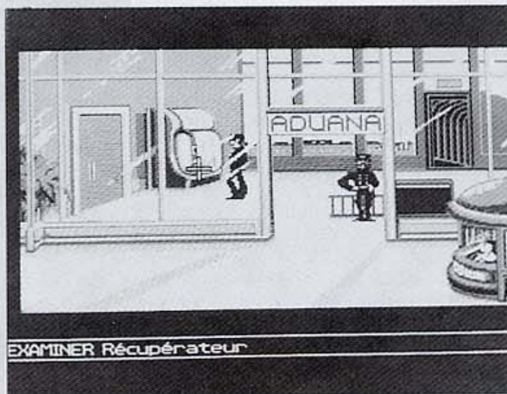
La bonne qualité graphique et le soin evident porté aux textes contribuent à l'attrait de ce jeu dangereusement accrochant.

C'est incontestablement du très beau boulot.

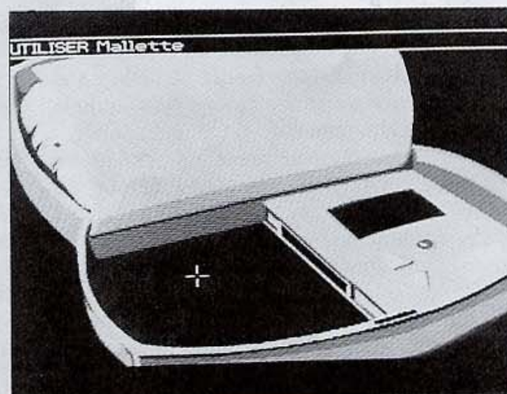
Le temps d'enfiler ma panoplie d'éspion et je passe aux aveux

KéKé

Une mission en Amérique du Sud pour John GLANES. Kéké vous dit ce qu'il pense de l'operation et donne accés au dossier.



Pour passer la douane en douceur, mieux vaut avoir un passeport estampillé par un pays ami.
Le distributeur de journaux est très cooperatif, fait-il partie de la CIA ?

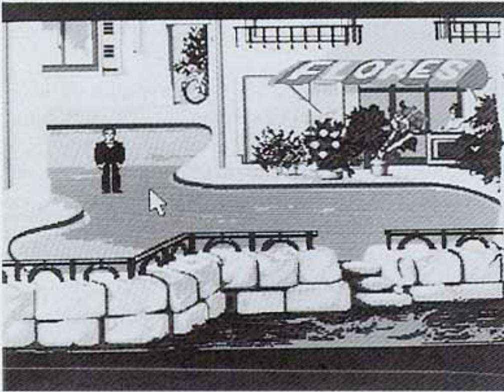


Le double fond de ma malette d'intervention contient, entre autres, un falsificateur NTE qui va se faire un plaisir de me faire un vrai-faux passeport à la française.

Mon nom est GLAMES, John GLAMES. Appelez moi John. Je suis l'agent DSC 3. Je fais partie de la Central Intelligence Agency, les services secrets américains, et j'ai acquis depuis 7 ans une grande expérience au cours des missions que j'ai eu à effectuer. Quand le big boss me convoqua après quelques jours de vacances à Lausanne en ce début de mois de Mars 1990, je ne ne savais pas que la réussite ou l'échec de ma prochaine mission, nommée Opération Stealth, qui me serait confiée influerait sur l'équilibre diplomatique du monde. Après un court dialogue, je compris qu'un de nos avions furtifs Stealth avait disparu. Un des rares exemplaires de cette aile volante ultra puissante et surtout indécelable au radar avait été volé sur la base de Miramar. Apres avoir rapidement mis les russes hors de cause, nos analystes orienterent leurs soupçons vers le Santa Paragua, un petit pays d'Amérique du sud commandé par le général Manigua. Le général, après avoir pris le pouvoir de façon plutôt musclée l'an dernier, y a instauré l'état d'urgence et le marxisme comme religion d'état. L'agence entretient donc un groupe de résistance nommé Libertad et un agent secret a été envoyé là-bas pour suivre l'évolution de la situation de plus près. Or, cet agent vient d'envoyer un télex disant mot pour mot: "Informations capitales sur affaire Stealth. Stop. Besoin d'aide urgent. Stop. ". Après avoir récupéré la nouvelle mallette que m'avais préparé Charlie et un billet d'avion je prenais le premier vol pour le Santa Paragua.

A ma descente d'avion, le premier problème se posa. Comment passer les formalités de douane avec un passeport américain vu l'état des relations diplomatiques entre les deux pays. En m'approchant d'un distributeur de journaux je vis qu'une pièce de monnaie était restée dans le récupérateur, ce qui me rappela une mission précédente ou je m'en étais sorti avec brio. Je pris donc la pièce et la remettais immédiatement dans le distributeur pour récupérer un journal afin d'être tenu au courant des dernières informations. Apercevant les toilettes je décidais de m'y aventurer afin de pouvoir lire tranquillement. Une fois en place j'entrepris de lire le journal. Les principaux titres m'apprirent que les relations diplomatiques du Santa Paragua avec la France étaient rétablies. Je me demandais toujours à ce moment là ce que m'avait réservé Charlie avec sa nouvelle mallette. Le plus simple était de l'ouvrir. J'y découvris un stylo et un passeport américain qui contenait lui-même une liasse de billets. J'empochais le tout. L'autre objet insolite était une calculatrice qui se révélait être en fait une télécommande pour l'ouverture du double fond de la mallette. Dans le faux fond se trouvait un passeport vierge et un falsificateur NTE conçu pour fabriquer des faux passeports. Sacré Charlie! Décidément il pensait à tout. Je décidais donc de me fabriquer un vrai faux passeport français. Une fois l'opération réalisée, il ne restait plus qu'à le tester sur le douanier qui se trouvait dans le hall. Je ne sais toujours pas si celui-ci était moins futé que ses collègues toujours est-il qu'il n'y a vu que du feu et que les formalités ont été rapides. Dès lors je me dirigeais vers l'hôtesse d'accueil pour voir si mon contact



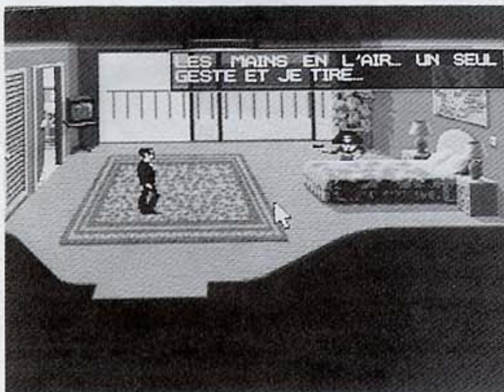


Le centre ville et la boutique de ma copine la fleuriste. Si je veux un oeillet rouge, il me faut des pesos.



Je fais un peu de monnaie à la banque pour offrir une fleur à ma boutonniere.

A peine rentré dans ma piaule, une miss me pointe avec un flingue.



m'avait laissé un message quelconque. Bien joué! Un télégramme plutôt laconique m'attendait me signifiant d'attendre un certain Martinez au vol 714. Je me dirigeais alors vers le second hall d'arrivée et rentrait donc la zone en montrant mon billet au garde. Après avoir attendu en vain Martinez au comptoir à bagages je prenais une mallette étiquetée à son nom et me dirigeais à nouveau vers les toilettes pour voir ce qu'elle contenait. Le contenu était relativement normal pour ce genre de bagages. La présence d'un rasoir m'incita à l'examiner plus attentivement car il me rappelait un des nombreux gadgets mis au point par Charlie et et je ne fut donc pas surpris d'entendre une voix sortir après l'avoir mis en route car c'était le fameux rasoir enregistreur. Cette voix me fixait rendez-vous dans un parc de la ville avec comme signe de reconnaissance un oeillet rouge à la boutonnière. Après avoir mémorisé le rendez-vous je décidais de sortir de l'aéroport non sans m'être préalablement débarrassé du bagage de Martinez dans une poubelle. Je pus constater que mon faux passeport avait aussi trompé le second douanier et fort de cette constatation je prenais un taxi qui me déposait dans le centre ville. Première chose à faire trouver un oeillet. Coup de pot, le taxi me laissa devant chez la fleuriste. Malheureusement celle-ci n'avait pas de monnaie. Après avoir fait de la monnaie à la banque je retournais voir cette charmante jeune fille afin de troquer quelques pièces contre un oeillet rouge qui alla directement orner ma boutonnière. Je me dirigeais alors vers le parc ou un banc me permis de me reposer quelques instants en attendant mon rendez-vous. Au moment ou le mysterieux informateur arrivait à ma hauteur, une limousine noire bondit d'une ruelle et fonça vers nous. J'eus à peine le temps de voir le canon d'une mitraillette jaillir d'une vitre arriere que les balles se mirent à crépiter autour de moi. L'informateur s'écroula, définitivement refroidi par le paquet de pruneaux qu'il venait d'avaler. Avant de mourir, il eut le temps de me confier une carte et une clé qui, selon ses dires, m'étaient essentielles pour poursuivre mon investigation. Je décidais de ne pas traîner dans le quartier au cas ou la limousine ferait un second passage. La clé que j'avais maintenant en ma possession ressemblait étrangement à une clé de coffre fort aussi je me dirigeais d'un pas énergique vers la banque. Après avoir refait un peu de monnaie au cas ou, je tendais la carte et la clé au caissier principal qui m'ouvrait la salle des coffres depuis son guichet. Je descendais alors au sous-sol et j'entreprenais de découvrir le coffre correspondant à ma clé. Après l'avoir trouvé je l'ouvris et y découvris une mallette identique à la mienne. Après avoir actionné le compartiment secret, je m'emparais du boîtier quand, au moment d'ouvrir l'enveloppe qui s'y trouvait également, deux personnes firent irruption dans la salle en me menaçant d'une arme. A leurs dialogue, je compris qu'il devait s'agir d'agents soviétiques qui m'avaient tendu un piège. Etant leur prisonnier, je les suivis jusqu'à une mine désaffectée ou ils me ligotèrent, et m'abandonnant à mon triste sort, il dynamiterent l'entrée. En grattant le sol dans mon dos, je mis à jour une pointe de métal que j'utilisais pour rompre mes liens. Je pouvais alors aller et venir librement dans la mine, mais il n'y avait aucune issue apparente. Il me vint alors l'idée d'examiner de plus près le morceau de métal qui m'avait permis de me libérer. En creusant un peu le sol, je mis à jour un pic de mineur. Maintenant, il me semblait que j'avais tout à ma disposition pour me tirer de ce mauvais pas. En scrutant attentivement la paroi je ressentis un léger courant d'air et, ayant repéré une fente, je me mis à creuser avec le pic afin de l'agrandir. Je me retrouvais alors dans une grotte sous-marine. Mon aptitude pour la plongée sous-marine allait être mise à contribution. Après avoir passé quelques grottes en faisant le plein d'air plusieurs fois, j'émergeais le long des quais et je sortis de l'eau devant le magasin de la fleuriste. Ne préférant pas traîner dans le coin, je longeais les quais pour me retrouver sur la plage. Apercevant un autochtone prenant le frais je décidais de le questionner. Celui-ci vendait des bracelets destinés aux nageurs et aux véliplanchistes. Fort de l'expérience que je venais de vivre, je décidais de lui en acheter un. Sait on jamais !!!

Sur ce ciel de fin de journée, se détachait la silhouette imposante d'un hôtel. Je décidais donc de m'en approcher afin d'y prendre un peu de repos. L'accueil du portier fut charmant. Le réceptionniste m'annonça que ma suite était prête. Ne connaissant pas le numéro de ma chambre je parcourais tout l'hôtel. Après avoir essayé l'ascenseur et les escaliers je tombais dessus. C'était la dernière porte du couloir du dernier étage. A peine entré, une jeune fille, ma fois ravissante, me menaça d'une arme à feu. Quelques secondes plus tard, un homme accompagné de deux gardes armés surgirent du balcon. Ma situation devenait critique. Au cours de leur dialogue j'appris que la fille n'était autre que la fille du Général Manigua et que l'homme se prénommait Otto et qu'il devait faire parti de la police ou des services secrets du Santa Paragua car il recherchait aussi les espions russes. La fille et moi fument embarqués à bord d'une vedette rapide de l'armée qui fonça vers la haute mer. Pendant que la fille du Général et Otto se querellaient, je cogitais et repensais à mon vendeur de bracelets sur le plage. Discrètement, j'actionnais le mien. Bien m'en pris car peu de temps après nous fûmes ligotés et accrochés à des pierres. Aussitôt, les gardes nous jetèrent par dessus bord afin de nous faire visiter les fonds marins. Une fois le fond de l'océan atteint je me débarrassais des liens grâce au bracelet que j'avais actionné auparavant et je délivrais la jeune fille avant d'entamer une remontée vers la surface. A notre arrivée à la surface, un bateau nous recueillit et nous conduisit en lieu sur, dans une cachette du groupe Libertad. Sur place, les révolutionnaires nous aidèrent à concevoir un plan permettant de nous infiltrer dans le palais du Général Manigua. Une fois les derniers préparatifs finis, Julia et moi, ah oui j'oubliais, la fille dont je vous parle depuis quelques lignes s'appelle Julia, donc Julia et moi embarquâmes à bord d'un camion à destination du palais. Là-bas, nous nous fîmes passer pour une troupe de prestidigitateurs. Après quelques tours de magie et de passe-passe, Julia s'est éclipsée avec moi et nous avons commencé à déambuler dans les couloirs. Un garde nous a surpris et Julia s'est faite prendre sans que je ne puisse rien faire. La seule solution pour ne pas me faire prendre aussi était la fuite. Après avoir erré quelques temps dans un labyrinthe de couloirs infestés de gardes je me retrouvais devant une grande porte qui se révéla être la porte du bureau du général....

rendez-vous dans A-News 29, dès le 10 octobre, pour la suite des aventures de John GLANES



AU DANEMARK : MEGADEMO PARTY

Cela fait très longtemps qu'A-News vous parle du phenomene demo. Le microcosme plutôt fermé des créateurs de démos est essentiellement composé de jeunes passionnés par la machine au point de toujours vouloir en repousser les limites. Mais venons-en au sujet même de cet article: L'Amiga Conference 1990 à Glostrup au Danemark.

Elle s'est tenue du 29 juin au premier juillet (non-stop!). Derrière le titre pompeux du conférence se cache une colossale réunion de passionnés de l'Amiga. Plus de cinq cents personnes venues de toute la planète (Il y avait même des Australiens, vous voyez que je n'exagère rien !).

Environ 200 Amiga "surgonflés" leur permettaient de finir les démos en vue de la "demo -competition". C'est ainsi que pendant les premières 48 heures, ce qui fut un gymnase se transforma en un lieu de sport... intellectuel! En effet, des Finlandais discutaient du blitter avec des Français (très rares quand même) pendant que des Suédois évoquaient la dernière routine utilisée par untel dans sa démo. L'anglais était bien sûr de rigueur !...

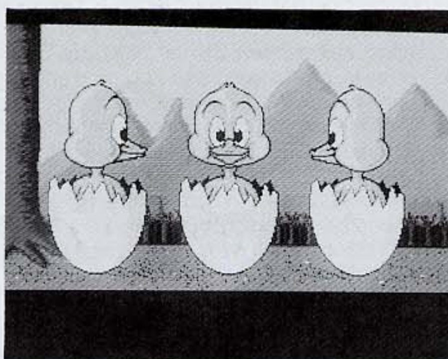
Mais le but essentiel de cette réunion était la demo-competition. Le principe en est très simple : les groupes auteurs de démos présentaient leurs créations sur écran geant et sono BOOM BOOM à la foule de connaisseurs enthousiastes. pourvus de 'voting paper' afin que, de la façon la plus démocratique possible, soient élues les trois meilleures démos.

Ce fut très impressionnant. Il faut dire que les programmeurs avaient de quoi être motivés puisque le premier prix s'élevait à 1000 dollars US. A titre anecdotique, signalons encore la présence d'un passionné des virus qui offrait 100 dollars pour le clock virus!

Après la remise des prix, nous pliâmes bagages, chacun rentrant dans son pays respectif ou prolongeant son séjour en Europe.

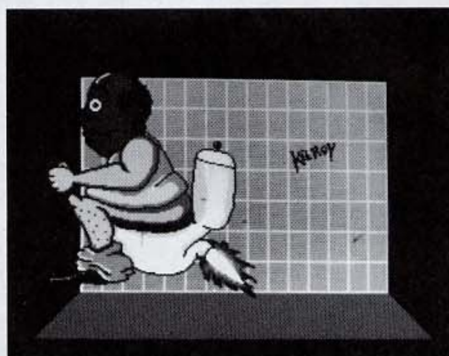
Philippe Grussenmeyer

PS: Les résultats de la 'demo-competition':
1 Budbrain megademo....1000$;
2 Crionics megademo....500$
3 Silents demo....250$
4 Flash megademo



Une séquence à voir : trois poussins se font un delire rap à la Run DMC

Une élucubration scato pas méchante mais superbement sonorisée.



Le lauréat Danois est naturellement le sujet de ...

LA DEMO du mois

Allez, c'est encore moi. Comme les Emeric et Eric sont en vacances durant l'été, je reprends le flambeau, et quel flambeau !

Vous avez peut être reconnu le style, c'est Alain qui vous parle, toujours aussi atteint de démofolie. Comme je vous le disais, j'ai ce mois-ci une mégadémo de derrière les fagots, une qui risque de bouleverser les vieilles habitudes déjà bien ébranlées par le passage de la Red Sector Mégadémo (il y a déjà si longtemps ?).

Cette mégadémo nous vient du Danemark, un pays si froid qu'on ne perd pas son temps sur les plages mais plutôt sur son clavier (il ne fait pas si froid que ça, allez-y au mois de juin et visitez Legoland, vous ne le regretterez pas). Les auteurs de cette Mégadémo, j'ai cité BUDBRAIN, ont commencé cette dernière en effrayant le pauvre peuple: le boot provoque un faux gourou qui a vite fait de disparaître dans l'espace profond de votre écran couleur et stéréo (il faut au moins ça).

L'écran du loader est classique, et les désormais rituels 'Loading' et 'Decrunching' vont s'y succéder allègrement. La première démo est aussi classique, et certains vont déjà reseter violemment leur Amiga sans attendre : à ceux-la, je dis : 'halte, enlevez les mains du clavier'. Cette démo a beau être classique, elle a une chouette musique et de beaux effets de laser.

Puis vient ce que tout possesseur de moniteur attend : le film de 20H30. Etant donné qu'on est sur une chaine privée, la première partie du film, très série noire, est vite interrompue par une page de p.., euh, non, de démo. La première interruption est plutôt scato, mais bien amusante. La deuxième est carrément acid, avec des animations fil-de-fer perdues dans des images subliminales (l'acid, c'est dangereux, quand on n'en meurt pas, on en reste idiot. Je le sais, j'ai été atteint...). Le film se termine de façon inattendue, mais on n'est pas venu voir 'Sissi impératrice', n'est-ce pas ?

Après un petit changement de disque (on se doutait bien que tout ne tiendrait pas sur un seul), on arrive dans la partie la plus rythmée : une mère poule nous pond trois poussins (emballés) qui nous battent la mesure de façon très efficace. Le musicien du groupe, Diablo, n'est vraiment pas un débutant.

Suit un petit intermède, genre scroll qui tourne en rond et sur lui-même, et survient alors le clou du spectacle, nommé The Squeeze, où, sur un fond sonore genre 'Alf' ou toute autre série américaine, l'auteur de cette démo nous passe des images où l'humour, bien qu'anglais, est à la portée du premier obsédé venu... Il faut admettre que, coté sexe, on n'avait jusqu'à présent eu le droit qu'aux deux extrèmes : les filles déshabillées et inactives ou les couples animés plus que nécessaire...

Malheureusement, les meilleures choses ont une fin : cette mégadémo en a une digne du film qu'elle contient, accompagnée d'une deuxième chouette musique.

La volonté de ce groupe est de pousser les autres à mettre plus d'humour et moins de démonstration des possibilités de l'Amiga dans leurs mégadémos. Leur slogan est d'ailleurs dans cette lignée, puisqu'il dit 'You never know how low we can go',('vous n'imaginez pas comme on peut être nuls...'), ce qui est, à mon avis, un très bon slogan.

Il m'en restera que les rares démos que je regarde encore plusieurs années après leurs créations sont celle de l'éléphant de Thrust et celle de la souris de Channel 42, sans compter les intros de jeux tels Crack et Dugger. Bonne démo, regardez dans les distributeurs de D.P. pour vous les procurer.

Alain BOURGERY

NOUVEAUTES...NOUVEAUTES

Les Fish continuent d'affluer dans vos épuisettes, même après les vacances.

Voici le descriptif des contenus des disquettes 341-350, une excellente dizaine à mon avis.

FISH #341

P2C: P2C est, un programme pour traduire vos programmes Pascal en programmes C. Il supporte les syntaxes Pascal suivantes: HP Pascal, Turbo/UCSD Pascal, DEC VAX Pascal, Oregon Software Pascal/2, Macintosh Programmer's Workshop Pascal, Sun/Berkeley Pascal. La syntaxe du Modula-2 est aussi supportée. La plupart des programmes Pascal peuvent être convertis en programmes C complétement fonctionnels, compilables et exécutables. Version 1.13, source incluse.

FISH #342

IE: Un éditeur d'icônes qui peut créer et modifier des icônes d'une taille allant jusqu'à 640x200 pixels. Permet aussi de définir la taille de la pile (stack size), la position de l'icône, l'outil par défaut, dix types d'outils et un contrôle sur les fenêtres ouvertes (ouf!). De plus, il peut générer le source C correspondant à l'icône en vue d'une éventuelle inclusion dans un tel programme. V1.0, exécutable seulement.

SKsh: Un shell du type ksh pour l'Amiga. Très puissant, très bien documenté, un must. Version 1.4, contient de nombreuses améliorations, de nouvelles options, et une version "mini".

Softfont: Convertit les polices de caractéres des imprimantes laser compatibles HP LaserJet en des polices au format landscape. Mise à jour du programme de la Fish 327.

FISH #343

SnakePit: Un très bon jeu du style Centipede où vous incarnez un serpent qui ne cesse de grandir et qui doit sortir de l'écran. Très bien réalisé. Source incluse.

SoftSpan: Programme BBS Soft Span. Permet de gérer un BBS grâce à de nombreuses options.

StockBroker: Un programme qui vous permet de suivre les récentes évolutions en Bourse d'une ou plusieurs actions. Vous devez cependant mettre à jour les cours quotidiennement. Nécessite l'emploi de l'AmigaBasic. Exécutable seulement.

FISH #344

Keyboard: Un ensemble de fonctions pour traduire les messages Intuition RAWKEY en codes réutilisables. C'est la conversion en Modula-2 du source C dela Fish 291. V1.0.

RKMCompanion: Un ensemble de deux disquettes (compactées ici grâce à LHArc) de matériel créé par Commodore pour l'utilisation de la révision 1.3 des fameux ROM Kernel Manuals. Presque 300 fichiers, y compris des exemples de sources et d'exécutables en C.

EDITO

Encore un mois chargé en perspective! De nouvelles Fish, de nouvelles UGA, les toutes nouvelles CAM en provenance du Québec... Il vous faudra profiter au maximum de vos derniers jours de vacances pour en venir à bout. Bon courage!

Ed l'Epicier

Note de la Rédaction d'A-News

Hermes Diffusion est une association sans but lucratif (Loi 1901) qui a pour objet d'encourager la diffusion de logiciels dans le domaine public Amiga.

Ces pages sont mises à la disposition de Hermès par ***A-News*** pour soutenir l'effort de traduction et propagation d'informations sur le domaine public dans le communauté Amiga française.

FISH #345

CRobots: La version 2.3w de ce maintenant célébre jeu alliant programmation et combats entre robots.

DU: Affiche le nombre de secteurs utilisés par un fichier ou un répertoire donné. Nouvelle version, update de la Fish 48. Source incluse.

GetImage: Une version améliorée de 'gi' de la Fish 14. Vous permet de récupérer des images en mémoire.

MemFrag: Affiche le nombre et la taille des fragments de mémoire utilisée. Un peu rustre mais toujours utile. Source incluse.

Roses: Un programme qui dessine des roses sinusoïdales. C'est le développement d'un algorithme paru dans "American Mathematical Monthly". Une rse sinusoïdale est la représentation graphique de l'équation polaire $r = \sin(n*d)$, pour des valeurs différentes de n et d.

Unshar: Ce programme vous permettra d'extraire les fichiers archives Unix compactés sous 'shar'. Il se distingue par sa petite taille et sa rapidité, ainsi que par ses facultés à extraire aussi les sous-répertoires, et à reconnaître une grande quantité de formats 'sed' et 'cat'. Source en C incluse.

VcEd: Un éditeur de voix pour la série des synthétiseurs Yamaha 4. Les connaisseurs auront reconnu. Exécutable seulement.

X2X: Réalise les conversions entre des fichiers ASCII et hexadécimaux pour les processeurs Motorola, Intel et Tektronix. De tels fichiers causent en effet parfois quelques problémes lors de leur écriture sur Eprom, d'où cet utilitaire. Source incluse.

FISH #346

Az: La version 1.50 du très bon éditeur réalisé par J.M.Forgeas (cocorico!).

CassEti: Pour imprimer des étiquettes pour vos cassettes. Source en GFA Basic incluse.

FME: Permet de faire tourner des programmes utilisant sans nécessité la FastRam, sur des Amiga ne possédant que 512K de Ram. Source en assembleur incluse.

GoWB: Remplace efficacement la paire de commandes bien connues 'LoadWb' et 'EndCLI'. Très petite taille: 296 octets. Source en C incluse.

PacketSupport: Une librairie de liens, à utiliser avec le lattice C pour manipuler les packets Dos. Source incluse.

PatchNTSC: Vous permet de faire fonctionner correctement des programmes PAL sur des écrans NTSC. Source en assembleur incluse.

TextPaint: Deuxiéme grande sortie pour l'éditeur ANSI. De très nombreuses options ont été ajoutées comme la possibilité de recharger des fichiers Ansi ou des modules CLI, des options couleur, de nouveaux modes de dessins, et pluys encore.

Timetest: Exemple vous montrant le fonctionnement des fonctions time() et gwtime() de la librairie support pour le Lattice C. Source en C incluse.

WBD: Probablement le plus petit utilitaire pour fixer la profondeur en bitplanes de votre Workbench. Source en C incluse.

FISH #347

Cursor: Un compilateur Basic en trois passes pour tous les programmes écrits en AmigaBasic. Ne supporte pas encore toutes les commandes Basic, mais est capable de se compiler lui-même. V1.0, source incluse.

Drip: Un excellent jeu d'arcade, dans le style Amidar, avec 15 niveaux, où vous devez faire rouiller toute la tuyauterie. Vous êtes bien sûr poursuivi par les antirouilleurs de service. Une finition exemplaire, des graphismes qui n'ont rien à envier à un jeu du commerce. Un must.

FISH #348

ColorReq: Décrit la mise à jour de la librairie color, et comporte un exemple avec source expliquant son fonctionnement.

DisEditor: Une démo de l'éditeur de texte de chez Dissidents Software (dont l'un des membres a d'ailleurs entiérement réalisé cette disquette).

DisSecretary: Un programme qui vous permet de définir un environnement du style Aquarium (Fish 301). Utile pour maintenir à jour un catalogue, un stock, ...

Inclut un fichier données regroupant les 310 premiéres Fish.

FileIO: Contient des updates des fichiers de la librairie 'requester' V1.6 de chez Dissidents Software. Voir la Fish 257 pour la documentation compléte et les exemples.

ILBMLib: Contient des updates des fichiers de la librairie 'ilbm' de chez Dissidents Software (Fish 237), avec de nouvelles option set une nouvelle librairie. Comporte aussi une documentation mieux struxturée ainsi que des exemples en C qui vous montreront comment utiliser cette librairie. Voir la Fish 237 pour d'autres exemples.

InstallLibs: Un programme pour copier des fichiers dans le répertoire Libs d'une disquette autoboot. Peut être utilisée pour créer un programme d'installation sur disque dur de programmes nécessitant des librairies sur disquettes.

SAMP: Un format IFF de sons digitalisés pour un usage pro. Peut être utilisé pour des échantillons 16 bits, des mélanges d'ondes, ... Comprend une librairie SAMP, des routines d'interfaçages, et des exemples de programmation. Comprend aussi un programme pour convertir les formats 8SVX à ce nouveau format.

FISH #349

MED: Un éditeur de musiques dans le style de SoundTracker. Une chanson est composée de 50 blocs qui peuvent être joués dans n'importe quel ordre. Les options d'édition vous permettent de changer le vibrato, le tempo, les crescendos et le volume des notes. Comprend aussi un interrupteur on/off pour le filtre passe-bas, de même qu'un pointeur animé au rythme de la musique. V2.00, update de la Fish 255. Source compléte incluse.

FISH #350

Icons: Une belle collection d'icônes, animées pour la plupart, pour égayer votre Workbench.

MemMometer: Un programme qui ouvre une petite fenêtre dans laquelle vous voyez l'usage que vous faites de votre mémoire.

Stitchery: (1 mega requis) Ce programme convertit des images IFF en trames qui une fois imprimées peuvent servir de support à une tapisserie ou une broderie. Pour les couturières Amigaphiles. Original non?

TrackUtils: Deux utilitaires pour travailler sur vos pistes. TCopy copie une ou plusieurs pistes d'une disquette sur une autre, et est surtout utile pour copier certaines parties d'une disquette en Rad: lors du boot. TFile crée un fichier leurre qui empêche le Dos d'écrire sur certaines pistes, les rendant accessibles alors aux raw datas. Sources en C incluses.

Ed l'Epicier

UGA.. UGA.. UGA...

On se retrouve pour une remise à niveau qui concerne les disquettes UGA Utilities du numéro 1 au numéro 4. Courage, c'est la rentrée !

UGA Utilities n°1

SpriteMasterII: Utilitaire permettant la création (dessin,animation,etc..) de sprites. Documentation en anglais.

BootEm: Un petit programme qui permet de lancer directement du boot n'importe quel exécutable. cette version comporte de nombreuses améliorations par rapport à ses ancêtres. Documentation en anglais.

CliWizard v1.1: Utilitaire de gestion de fichiers sur disquette, de nombreuses possibilités sont incluses (format d'archivage, désarchivage, etc...). Documentation en anglais.

DBWizard v1.0: Data Base Wizard permet la gestion de base de données simples (du genre carnet d'adresses). Documentation en anglais.

IconLab v1.0: Version 1.0 de ce gestionnaire d'icônes qui figure sur la Prestige n°1.

Showiz v1.0: Un programme d'organisation de slide show qui possède une interface utilisateur entièrement sous Intuition. Documentation en anglais.

SnipIt v1.0: Une version ancienne de SnipIt qui vous permet d'aller découper des morceaux dans une fenêtre pour les recoller ailleurs. Documentation en anglais.

CliText v1.0: Vous créerez grâce à ce programme des pages de présentation sympathique (uniquement du texte). Documentation en anglais.

LongMovie: Un utilitaire simple d'usage et destiné à créer des séquences d'animation à partir d'images IFF. Il est conseillé de posséder une extension mémoire et un lecteur de disquette externe. Documentation en anglais.

Searcher: Vous permet de sélectionner n'importe quel Bitplane d'une image écran, puis de la sauvegarder sous format IFF. Idéal pour changer globalement les couleurs, nombreuses possibilités auxiliaires. Documentation en anglais.

MenuMaker: Il construit une page menu qui comporte jusqu'à huit choix. Documentation en anglais.

TNMCruncher: Un compacteur rapide et simple d'utilisation, je lui préfère largement le Power Packer de Nico François.

MandelVroom: Utilitaire montrant la création d'images fractales. Super pour la qualité de son interface utilisateur.

SinusCreator v1.0: Petit programme qui gère l'animation de deux sprites le long de trajectoires que vous éditez. Amusant!

ColourScope: Programme générant aléatoirement des images à base de triangles et de lignes colorées. Illustre les capacités graphiques de l'Amiga.

BobEditor v1.5: Comme son nom l'indique, il s'agit ici d'un utilitaire qui vous autorise la création d'images au format bob.

IFFtoRawData: Permet de transformer une image IFF en une image RawData (qui peut être incluse comme donnée dans une routine assembleur).

ST-SongPrinter: Pour imprimer les partitions SoundTracker.

SMF-Compacter: Un autre compacteur de fichiers.

CRSave: Encore un compacteur...

BackgMusic: Permet de jouer une musique comme tâche de fond. Moins performant que STPlay (France 15).

ShFont: Permet de visualiser une police de caractères.

UGA Utilities n°2

VirusX v2.01: Version ancienne du chasseur de virus de S. Tibbet.

JuliaSet: Programme de création de fractales dans l'espace des formes Julia. Documentation en anglais.

Weathergraph: Intéressant utilitaire qui permet la création d'une base de données sur des conditions climatiques pour une période pouvant aller jusque dix ans. Il est ensuite possible d'obtenir des graphiques représentant les données traitées. Documentation en anglais.

DiskX v2.2a: Un éditeur de secteur pour l'analyse des disquettes. Documentation en anglais.

PopCli III: Un utilitaire permettant l'ouverture de fenêtres CLI à n'importe quel moment. Il inclut aussi un blanker pour le moniteur. Documentation en anglais.

StartUp v2.0: Pour lancer jusqu'à dix startup-séquences différentes suivant votre choix. Très pratique et très formateur. Documentation en anglais.

Flash: Un utilitaire qui vous fera gagner beaucoup de temps et d'accés au lecteur de disquette lors du déroulement de la startup-séquence. Documentation en anglais.

XBoot: Permet de convertir un boot-block en fichier exécutable. Documentation en anglais.

AnimBalls: Une petite démo interactive pour passer le temps. Documentation en anglais.

CliCon: Un utilitaire qui icônifie les exécutables et permet de les lancer sous Workbench lorsque l'on a quelques problèmes avec IconExec. Documentation en anglais.

Install II: Une commande de type install mais qui ne reconnaîtra que le lecteur interne (quelque soit le nombre de lecteurs) et donnera un accés préférentiel à la mémoire CHIP. Documentation en anglais.

SlideShow v1.0: Un programme d'orginasation de slide-show. Documentation en anglais.

View: Utilitaire de visualisation de fichiers texte. Documentation en anglais.

ShowAnim v5.3: Visualisation des animations au forma Anim (Sculpt, etc...). Documentation en anglais.

MyBatch: Permet l'exécution de fichiers batch sans recours à la commande execute. Documentation en anglais.

ClockDoctor: Un programme qui soigne l'horloge interne lorsque celle-ci souffre de certains symptômes consécutifs à l'activité d'un virus en mémoire. Documentation en anglais.

VirusHunter: Chasseur de virus déjà ancien.

VirusKiller v2.0: Chasseur de virus déjà ancien.

SetPreferences: Permet de choisir un fichier de préférences et de le rendre actif sans sortir du CLI (ou Shell).

ObjectMaster: Pour transformer en exécutable un fichier en langage machine.

UGA Utilities n°3

Tetrapacker v2.1: Un compacteur de fichiers très performant mais d'emploi relativement complexe. Documentation en anglais.

A.B.O: Utilitaire qui permet de copier un fichier sur un secteur disquette de votre choix. Peut s'avérerer utile pour certains programme de lancement au boot. Documentation en anglais.

ShFont v2.0: Version update du programme de l'UGA Utilities n°1 pour visualiser rapidement une police de caractères. Documentation en anglais.

HP11C: Emulateur de calculatrice HP11C. Documentation en anglais.

Scrambler: Permet de rendre inintelligibles des fichiers texte.

SetPrompt: Pour mettre à jour la séquence de prompt de votre fenêtre CLI. Documentation en anglais.

Hermit v1.0: Utilitaire de dumping d'images écran vers des fichiers disquette. Une option de visualisation avec cycling de couleurs est possible. Documentation en anglais.

MicroEMACS: Un éditeur de texte très performant dans le style EMACS. Documentation

en anglais.

Iconizer: Vous permet de créer une librairie de vos pointeurs favoris et de les rendre actifs par simple double click sur leur icône. Documentation en anglais.

SetAmiga: Change les préférences système sur simple appel à un fichier préférences souhaité. Documentation en anglais.

VRTest v3.2: Un utilitaire de dépistage de virus, nombreuses options de recherche. Documentation en anglais.

BootBack: Afin de passer un boot en fichier et réciproquement.

Xoper v1.0: Programme de monitoring de votre système, de nombreuses options mais version ancienne. Documentation en anglais.

DiskSalv v1.3: Un programme de récupération de fichiers sur disquette endommagées. Documentation en anglais.

HandyIcons: Version ancienne de ce programme qui permet d'ajouter à la barre menu Workbench des options de lancement de vos programmes exécutables (tools uniquement). Documentation en anglais.

ST-Player: Pour jouer des morceaux musicaux au format SoundTracker.

SceneryMaker: Permet de générer aléatoirement de superbes paysages d'un réalisme étonnant. A voir!

UGA Utilities n°4

ST-Tools: Outils pour SoundTracker, comprend un player pour jouer des modules et un ripper pour détecter en ram puis sauvegarder dans un fichier un module de SoundTracker. Documentation en anglais.

GrandBoot v1.0: Pour créer un exécutable lançable au boot à partir d'un programme source en assembleur.

MegaBoot v1.3: Un protecteur contre les virus qui posséde quelques options intéressantes pour l'étude des boot block. Documentation en anglais.

Browser v1.2: Une amélioration au Workbench qui vous donne des possibilités n'existant à l'origine que sous CLI. A voir pour se donner une idée de ce que permettra l'AmigaDos 2.0. Documentation en anglais.

DefDisk : Permet de redéfinir un nouveau device systéme sous CLI. Documentation en anglais.

MacConvert: Conversion de polices de caractères Macintosh vers l'Amiga. Documentation en anglais.

SonixTools: Plusieurs programmes utilitaires dédiés aux tâches concernant des fichiers Sonix. Documentation en anglais.

Convert: Permet la conversion de code assembleur vers un format compatible pour la programmation d'EPROM. Documentation en anglais.

PointerAnimator: Le fameux programme qui permet la création et l'utilisatio de pointeurs animés.

FindFile: Scanne une disquette pour trouver le fichier que vous recherchez.

Joe le maxi.

CANADA.. CANADA..

Non, ce n'est pas une pub habilement déguisée pour une boisson gazeuse bien connue des reporters au magnétophone astucieux. Ce n'est autre que l'arrivée sur notre vieux continent des disquettes canadiennes CAM: Club Amiga Montréal.

Ces disquettes sont aussi distribuées sous le nom RPD (RuhrSoft Public Domain), mais les disquettes RPD sont retravaillées en Allemagne, pas toujours pour leur bien d'ailleurs, et surtout sans l'autorisation du CAM. De plus, certains programmes disparaissent au profit de softs allemands ou de docs traduites dans la langue de Goethe (pas le nouvel avant-centre du Werder de Brême, mais bien celui du jeune Werther). Nous continuerons cependant à distribuer ces disquettes jusqu'à ce que nous ayons l'intégralité des CAM's originales (ce qui ne devrait plus tarder), après quoi la collection RPD disparaîtra du catalogue.

Voici en attendant quelques unes des nouveautés de nos amis du Québec. Bonjour!

CAM #369A/B

SoundConvert1.1: Pour convertir des sons digitalisés sur Mac en sons utilisables par votre Amiga. Source en C incluse.

N2A: Pour convertir des fichiers sons NeXT en fichiers IFF 8SVX. Source en C incluse.

SeeHear: Vous offre une analyse spectrale (fréquences) d'échantillons digitalisés.

Midi_Inv0.0a: Remplace le handler du port d'entrée (MidiIn) de la librairie MIDI.

PSound3.01: Démo de la nouvelle version de PerfectSound. Fourni avec les options 'save' désactivées.

LinkSound: Pour inclure des sons dans vos programmes C et assembleur. Sources C incluses.

SuperEcho: Une véritable pédale 'écho en soft que vous pouvez connecter à un digitaliseur ou un micro. Amusant, ambiance 'live' garantie.

WaveMakerV1.1: Une approche éducative très réussie de la compréhension des phénoménes ondulatoires.

ConvSS2SMF: Convertit un fichier SoundScape en un fichier MIDI standard.

CAM #370A/B

Pitch: Un très joli jeu de cartes, une bonne réalisation et de bons graphismes.

Drip: L'EXCELLENT jeu d'arcade de la Fish 347.

SnakePit: Encore un bon jeu d'arcade. Source en C incluse.

ForthyThieves: Jeu de cartes en solitaire. Il faut capturer toutes les cartes placées devant vous. Des régles simples pour un jeu prenant aux très bons graphismes.

CAM #371

MagazineManager: Une base de données pour classer vos magazines favoris et retrouver rapidement un article donné.

BadgerV1.01: Un petit programme à inclure dans vos startup-séquences qui vous rappellera vos rendez-vous et autres choses à faire au jour le jour.

CassEti: Pour imprimer des jaquettes pour vos cassettes audio. Source en GFA basic incluse. Doc en allemand (en anglais sur la Fish 346).

IEV1.0: Un éditeur d'icônes d'une résolution allant jusqu'à 640x200 pixels.

DisSecretary: Un programme pour définir un environnement de base de données pour vos disquettes, vos stocks,...

CheckMateV2.0: Un petit utilitaire pour gérer votre compte en banque. Performant. Source en basic incluse.

CAM #372

NewzapV3.25: Nouvelle version de cet éditeur de secteurs aux nombreuses options.

KeysV1.05: Un excellent moyen de programmer des macros et des hotkeys. Comprend un programme d'installation et une très bonne documentation.

PopUpMenuV3.2: Un super utilitaire qui vous fera oublier QMouse, Dmouse et HeliosMouse (d'après l'auteur). Source en C incluse.

CAM #373

SimV4.2: Un simulateur pour décrire le fonctionnement de tout systéme hardware. Excellent mais ardu

X2X: Voir Fish 345.

FTOS V1.0: Pour convertir les sorties assembleur de DAsm de Matt Dillon au format Motorola S. Source en C incluse.

Route V1.0: Pour créer, dessiner et imprimer vos circuits...imprimés. Sources en C incluses.

SpkrSimDemo V2.0: Version démo d'un programme de design et de test de haut-parleurs.

CAM #374A/B

StitcheryV1.21: Comme celui de la Fish 350.

3DMasterDemo: Une version démo (options 'save' désactivées) de ce modeleur-raytracer tout nouveau.

Roses: Voir Fish 345.

PPShow: Le visualisateur de fichiers images de Nico François.

IFF2EXE: Pour transformer une image en un exécutable.

Turtle: Programme vous permettant de contrôler le raster (le faisceau d'électrons qui balaie votre écran) afin de faire de jolis dessins. Sources en C et asm incluses.

Author: permet d'ajouter 1K de texte ascii à un fichier image IFF afin d'y écrire toute info utile.

3DLibraryV1.5: Librairie de fonctions pour le 3D, à inclure dans vos programmes C. Permet la gestion des rotations, le calcul des surfaces cachées, ... Sources en C incluses.

StillStore: Permet l'affichage d'images de tout format, selon un script prédéfini. De nombreuses options de cadrage, trois modes de slideshow, et la possibilité de n'afficher que sur un quart de l'écran.

CAM #375

CITAS V1.0: Convertit un fichier ILBM en un source asm réutilisable dans vos propres programmes.

ARexxExamples: Huit exemples de programmes ARexx.

DiskLabel: Vous permet d'éditer facilement vos étiquettes pour les nombreuses disquettes nécessaires à la backup d'un disque dur. Source ARexx incluse.

ARPToolsV1.0: Une douzaine de commandes originales utilisant les performances de la librairie ARP. Sources C incluses.

MRARPFile V1.1: Une extension pour la librairie ARP. Source C incluse.

LF: Pour faire la liste de toutes les fonctions C utilisées dans un programme.

DoRevision V1.0: Ajoute automatiquement des commentaires de révision à vos programmes C. Source C incluse.

HAM-E_DevPackage: Une façon originale de visualiser les images en mode HAM. Source en C incluse.

M2Make V1.02: Un programme de vérification pour vos sources en Modula-2.

Source en M2 bien sûr.

Keyboard: Vous permet de stocker les touches pressées pendant l'utilisation d'un programme. Source en M2 incluse.

CAM #376

ABFD: Transfére une police de caractéres Amiga jusqu'à une imprimante laser compatible HP LaserJet.

SuperPlot V1.01: un super programme très performant pour tout tracé de courbes. De nombreuses options originales et puissantes.

DGPlotV0.08: Transforme votre imprimante en table traçante du style HP. A utiliser avec SuperPlot.

EnveloPrinter V0.5: Pour personnaliser vos enveloppes grâce à votre imprimante.

HPFrac V1.0: Un programme de fractales avec la possibilité d'impression de 3000x2400 points sur LaserJet ou DeskJet.

SoftFont: Convertit des fonts pour HP LaserJet au format LandScape.

DWPrint V1.2: Pour les possesseurs d'imprimantes ne fonctionnant qu'en feuille à feuille. Stoppe l'imprimante après chaque page afin que vous puissiez placer une nouvelle feuille. Source C incluse.

EPS2EPSI V0.9: Convertit le format EPS au format EPSI, pour utiliser par exemple des fichiers ProDraw ou ProPage sur Framemaker, son équivalent sous UNIX. Source C incluse.

CAM #377A/B

Les deux disquettes non compactées de RMKCompanion de la Fish 344.

CAM #378

MemGuardIII: Pour vérifier et éventuellement rediriger les vecteurs sensibles (aux virus!) de votre Amiga.

GoWB: Remplace 'LoadWb' et 'EndCli' en 296 octets. Source C incluse.

CVBR: Déplace en mémoire la table des vecteurs. Tous les programmes ayant directement accés à cette table, sans passer par Exec, ne fonctionneront donc plus. De plus, si vous avez de la Fast ram, cette table y sera logée, permettant ainsi un traitement plus rapide des interruptions.

DisEditor: Un éditeur de textes de chez Dissidents Software.

FMSDisk V2.0: Pour copier facilement depuis votre disque dur sans créer de partitions. Source C incluse.

DiskInfo V5.0: Vous donne des renseignements sur l'état de vos disquettes et facilite l'usage du FFS (Fast File System) sur WB 1.3.

MemEater v1.0: Pour tester le comportement d'une tâche dans un environnemnt difficile: mémoire basse, fragmentée, configuration spéciale. Source en C incluse.

Extract: Pour extraire des fichiers lisibles à partir de fichiers binaires. Utile pour tricher dans les jeux d'aventures.

IncrCtrV1.0: Une amélioration du programme de la Fish 311.

WBD: Pour fixer la profondeur en bitplanes de votre Workbench.

FME: Permet de faire tourner des programmes utilisant sans nécessité la Fast memory sur des Amiga ne possédant que 512k.

ConsoleBuffer: Définit un buffer pour vos fenêtres CLI vous permettant ainsi d'imprimer réguliérement votre travail au CLI.

MFind V1.2: Un programme de recherche de fichiers utilisant des wildcards.

SetMouse V1.14: Envoie un message à Intuition permettant des interruptions sur les deux ports joystick/souris.

MeMometer: Vous montre à quelles fins vous utilisez votre mémoire.

CAM #379A/B

P2C: La version 1.13a de la Fish 341, mais en deux disquettes (non compactées). Pour convertir vos programmes Pascal en programmes C.

CAM #380

PSFonts: Des tas de polices de caractères.

Post V1.1: Un interpréteur PostScript. Supporte complétement le langage Adobe. Source en C incluse.

Ed l'Epicier.

NEWSFLASH

La toute nouvelle Newsflash n°11 est disponible, avec son support disk.

Une foule de news du monde de l'Amiga, des interviews, des demos, des utilitaires inédits, des animations, c'est une nouvelle fois tout ce que vous pourrez trouver sur ces disquettes vraiment pas comme les autres. Je vous rappelle que les Newsflash 1 à 5 ne comportent qu'une seule disquette, alors qu'à partir de la n°6 un support disk est disponible (mais pas indispensable) au prix de 30FF lui aussi.

Ed l'Epicier





C'est fait. J'ai sacrifié un an de mon court passage dans cette partie de l'univers au service de la nation. En clair, j'ai engraissé maître Kanter d'un an de consignes. De retour dans un monde civilisé, on relance la machine à grande vapeur.

A-LINK

Dédiée à la diffusion de produits informatiques que vous aurez du mal à trouver dans d'autres crémeries, l'association A-LINK débute ses activités debut septembre en vous proposant une nouvelle version de l'Emulateur Minitel sur Amiga : **AMIGATEL .** Le package comprend AMIGATEL tel qu'il était vendu à sa sortie, la dernière version du logiciel de téléchargement sur DEEP, une documentation ainsi que le câble de connexion Amiga-Minitel pour 230F TTC (le programme et le câble peuvent également etre commandés séparement). Les disquettes tout comme les câbles sont évidemment d'excellente qualité afin de satisfaire à la devise d'A-LINK "satisfait ou satisfait; ou bien remboursé si vous le demandez gentiment".

AMIGATEL 2	130F
Câble de connexion	110F
AMIGATEL 2 + Cable	230F

Règlements par chèques libéllés à l'ordre d'A-LINK.

A-LINK, 7 Rue du Colisée
33000 BORDEAUX

(L'association A-LINK est indépendante du journal ANEWS. Toutes vos commandes et courriers devront être adressés à l'adresse ci-dessus. Vos missives, insultes ou articles n'ayant pas de rapport avec A-LINK sont toujours à envoyer au journal. Evitons les mélanges, c'est ça qui rend malade).

AMIGATEL

Dans le numéro 2 d'ANews, en mai 88, un article sur AMIGATEL titrait "AMIGATEL comme son nom l'indique est un émulateur minitel. Mais quel émulateur !!!".

A l'époque, ce logiciel était vendu cher (dans les 1000F avec le câble). Aujourd'hui, la commercialisation a été interrompue mais, par le biais d'A-LINK, les auteurs d'AMIGATEL vous proposent d'acquérir leur logiciel en version améliorée et adaptée au serveur DEEP pour vous faciliter les opérations de téléchargement..

Survolons les fonctions, intérêts et avantages d'AMIGATEL.

Comme je vous l'ai dit, AMIGATEL est un émulateur Minitel sur Amiga. C'est à dire qu'avec un simple câble reliant les deux machines, votre Amiga va se transformer en Minitel intelligent. En premier lieu vous aurez un minitel couleur. Vous composez le 11 sur votre téléphone, vous cliquez à la souris sur la touche Connexion/Fin d'AMIGATEL et hop, un annuaire électronique en couleur sur votre écran Amiga. A vous les messageries roses enfin roses!!! Toutes les touches du minitel sont accessibles de deux façon : soit au clavier (touches de fonctions (F1 Connexion/Fin à F10 Envoi), Retour et Suite sur les flèches haut et bas, Correction sur backspace, Envoi sur Return...), soit directement accessible à la souris en bas de l'écran. L'ergonomie devient maximale avec la possibilité de faire vos choix en cliquant sur la page minitel du serveur. Vous cliquez sur JEUx, METéo ou CONtact et vous accédez directement à la rubrique. Gain de temps, donc d'argent.

Voyons maintenant les menus que nous propose AMIGATEL. Tout d'abord les opérations sur les fichiers. Le programme vous permet de sauvegarder une page minitel afin de la consulter ultérieurement. Vous cherchez un correspondant sur l'annuaire électronique, lorsque votre recherche aboutit, vous sauvez ses coordonnées. De même vous consultez votre messagerie rose préférée, rubrique BOUrse, et plutôt que de noter les côtes de toutes vos actions, un simple geste suffit pour sauvegarder la page des cotations et reprendre vos recherches. Vous avez la possibilité de sauvegarder la page minitel en format ASCII, vous ne garderez alors plus que les textes de la page (noms, adresses, valeurs...). Le menu configuration vous permet un paramétrage total du système. Vous pourrez repasser en Noir et Blanc, gérer AMIGATEL avec un modem en reconfigurant vitesse de transmission, parité... Un menu caractère vous permettra de créer vos pages textes ou graphiques (choix des couleurs, de la taille des caractères, clignotement...) et de les envoyer sur votre serveur préféré. Une Alarme est programmable afin de vous prévenir par bip, flash ou plus radical, déconnexion, que votre porte monnaie ne peut plus poursuivre la conversation. Enfin, un mode Apprentissage vous permet d'enregistrer une séquence de commandes répétitives que vous pourrez réexécuter lors de votre prochaine connexion. Pour DEEP par exemple, vous démarrez l'apprentissage une fois que vous êtes sous le 36-15, là vous entrez le code du serveur "DEEP", vous entrez votre pseudo, votre mot de passe, vous tapez "BAL L" pour aller directement lire votre courrier dans votre boite aux lettres. La séquence étant achevée vous demandez de terminer l'apprentissage, et vous lui donnez un nom, "ACCESDEEP" par exemple. Ensuite vous reprenez l'utilisation normale du serveur DEEP. Mais la prochaine fois où vous voudrez vous brancher sur DEEP, vous passez en 36-15 et vous demandez simplement à AMIGATEL d'exécuter la séquence de commande "ACCESDEEP" et sans rien faire vous vous retrouverez dans votre BAL prêt à lire les nouveaux messages. Pratique non!

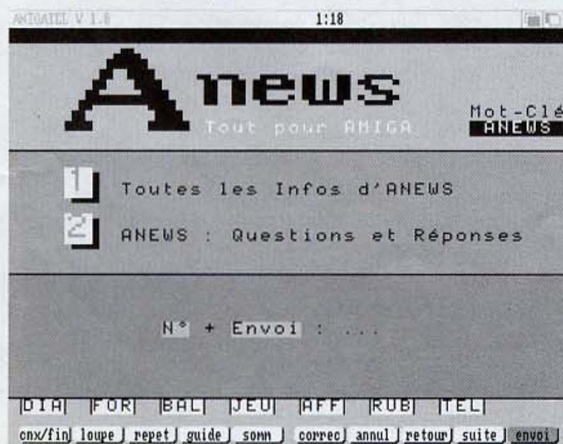
J'espère que ce tour rapide de l'émulateur vous a convaincu de l'efficacité et de la puissance d'AMIGATEL. Vous découvrirez les autres fonctions par vous même.

LES NOUVEAUTES

Outre l'amélioration de certaines routines internes du programme, l'ajout majeur de la nouvelle version d'AMIGATEL est l'intégration du module de Téléchargement des DP sur DEEP. Lorsque vous voudrez télécharger un programme sur DEEP, vous appelez l'option TELéchargement, le choix Amiga (n°1), vous choisissez votre théme (Utilitaires, Jeux, Graphisme...) par son numéro, puis le DP désiré également par son numéro. Une fois ces choix effectués, AMIGATEL s'occupera seul comme un grand et sans commande de votre part, de rapatrier chez vous le DP concerné. Le téléchargement se faisant évidemment par l'intermédiaire de la nouvelle version du téléchargement, en format compacté, donc plus rapide. Vous récupérerez à l'arrivée un DP décompacté pour plus de facilités d'utilisation. Vous ne POURREZ plus avoir de problèmes de téléchargement.

Chorizo Kid

Vous souhaite une bonne connexion et vous retrouve très bientôt pour la suite des aventures de DEEP (des DP tous frais vous y attendrons début septembre).



Un belle page du serveur DEEP; la sublime definition de l'écran ne laisse aucun doute, il s'agit bien de l'affichage alphamosaïque du minitel. Remarquez les couleurs d'AMIGATEL ainsi que les touches de fonction situées sous l'écran

Le mot des auteurs d'AMIGATEL :

Le nombre d'Amiga a énormément augmenté depuis la première sortie d'AMIGATEL. Nous espérons que cette deuxième chance en sera également une, pour tous ces nouveaux venus, de découvrir l'émulateur qui malgré son grand âge n'en reste pas moins la référence. Bonne utilisation.

Dominique, Yves et Patrick



Salut les Mecs ! *(PhilED: ça, c'est de l'entrée en matière)*

J'ai deux ou trois petites choses qui me turlupinent. Voici mes questions: je possède un A590 (RAM peuplées) et je voudrais savoir si je peux virer le disque de 20 Meg et le remplacer avec un de plus grande capacité. Puis-je utiliser un disque SCSI ? Autre chose : quels sont les virus qui s'attaquent aux disques durs ? dernière question, VirusX 4.0 ne fonctionne pas avec le A590 connecté; ou est le problème ?

Laurent f&è§dg$!b Nice.

PhilED: *Bon, pour ce qui est de VirusX, il s'agit très certainement d'une incompatibilité d'humeur entre le A590 et ce chasseur, en effet il fonctionne parfaitement avec toutes sortes de disques durs (GVP, TRUMP-CARD ...) à moins que le problème vienne d'un autre programme lancé avant, à vérifier. Momentanément, il n'y à que les Virus dit coquille du type IRQ qui s'attaquent au disques durs. Heureusement, ils ne sont pas trop méchants. Pour ce qui est du remplacement du disque, pas de problème. Il suffit de le remplacer par un autre disque du même type (standard XT) ou un SCSI en effectuant la modification sur les switch comme indiqué dans la doc du A590. Il ne reste plus qu'à reformater le tout. (bon courage car les utilitaires fournis ne sont pas un modèle de convivialité).*

Cher A-News,

Je voudrais répondre à la personne qui a des problèmes avec KillChips. j'ai eu le même problème tant que je gardais trop de fenêtres ouvertes avant de le lancer. Depuis quelques temps il est intégré à ma startup-séquence grâce à un requester DP (CustReq) trouvé dans les disquettes de Compute Amiga Resource. Il remplace la commande Ask en plus joli, et en couleur s'il vous plaît. Donc je mets killChips des le lancement si je pense en avoir besoin. Je peux aussi le lancer par une icone avec IconX et cela marche bien en ayant toutefois pas trop de fenêtres sur l'écran, il n'aime décidément pas beaucoup ça.

PhilED: *Voila qui est logique car si on veut désallouer la mémoire Chip il paraît logique de le faire avant qu'un programme commence a l'utiliser. Le WorkBench en utilise pour les fenêtres ce qui explique les plantages surprise. Pour ceux qui n'ont pas le requester et ne savent pas ou ne veulent pas se servir de ask, il est possible d'interrompre le déroulement de la Startup-Sequence par CTRL-D, taper KillChips puis execute Startup-Sequence.*

Bonjour,

Votre montage Amiga à 8 Mhz m'a donné un peu à réfléchir. Bien que je ne pense pas que cela soit possible, est il possible d'installer un 68000 a 16 MHz.

RoméoRapido: *suivant le même principe que le montage a 8 MHz cela est impossible car les circuits (Agnus, Denise ...) ne supportent pas de telles cadences. Par contre, il est possible de faire fonctionner un 68000 à 16 MHz, c'est ce que fait la carte CMI, mais il faut un peu d'électronique pour contrôler le tout (en particulier les accès aux drives). Gustave Transat nous à ramené de son dernier voyage les schémas d'un montage qui permet de faire fonctionner un 68000 a 16 MHz. Mais hélas il semble qu'il ne fonctionne pas à cause d'un problème de synchronisation entre Agnus et le 68000, dommage. Si nous trouvons la solution à ce léger problème, vous serez bien sur les premiers à être au courant.*

Cher A-News,

Ca fait déjà pas mal de temps que je lis régulièrement vos numéros, et maintenant j'ai enfin décidé de participer au dialogue...

Pour commencer, quelques remarques au sujet de votre banc d'essai de l'éditeur de textes AZ (A-NEWS No 24). Je trouve d'une manière générale que vous l'avez un peu surestimé. Sans être un mauvais éditeur (loin de là!!! Je connais un type qui ne jure que par ED, celui qui est dans le directory C:) il possède toutefois de nombreuses lacunes:

- Pas de passe mot (ie: combinasion de touches faisant passer le curseur au mot suivant ou précédent selon le cas). On est tout le temps obligé d'utiliser la souris. OK, on a une souris, autant en profiter, mais ça oblige à déplacer les mains du clavier.

- Lorsqu'on travaille avec certaines combinasions de couleurs, le curseur devient presque invisible. (J'utilise les couleurs suivantes: 0 = NOIR, 1 = BLANC, 2 = BLEU_FONCE, 3 = ORANGE. Mon curseur est donc bleu foncé sur une page noire!!!)

- La fenêtre de travail refuse de s'aggrandir pour occuper TOUTE la surface de l'écran, c'est à dire la barre de menus comprise. D'où perte d'une ligne de texte (Deux avec l'ascenseur en bas de l'écran).

Ces lacunes sont certes de petites nuisances mais attendez la suite:

- La commande EXECUTE, qui m'avait poussé à commander aussitôt AZ, fait planter mon AMIGA à chaque fois que j'essaie d'exécuter la commande LC (compilateur lattice_C).

Et ça se prétend être l'éditeur Des Programmeurs!!!!...

OK, à la limite on peut dire que LC n'est pas une véritable commande... Mais la plus grande déception reste à suivre:

- PAS de références!!! ie: afficher le doc correspondant au mot qui se trouve sous le curseur. Je trouve que la présence d'une telle commande est plus que nécessaire à tout programmeur! Faute de quoi (à moins d'avoir une mémoire phénoménale, je parle de la mémoire du programmeur, pas de celle de La Miga!) celui-ci est tout le temps obligé de replonger dans les bouquins et les listings des fichiers include...

Conclusion au sujet de AZ:

Dommage qu'il manque tant de petites choses, car le reste est très joliment programmé. Je suis donc retourné à mon fidèle DME de Matt Dillon (je me demande si DME ne veut pas dire: Dillon Matt Editor...) qui lui possède les références, et de plus inclut un véritable langage de commandes (autre lacune de AZ). D'ailleurs, DME est plus petit que AZ, ce qui est pratique quand on n'a pas trop de RAM. J'attends tout de même les prochaines versions de AZ.

Passons à autre chose!

Je suis curieux de savoir, d'une part, comment on fait pour "mettre" un programme dans le domaine public, et d'autre part, comment on fait pour "copyrighter" une oeuvre informatique. Est-ce qu'il suffit de placer "Copyright 19xx Mon_Nom" un peu partout dans les fichiers, où doit-on passer par des formalités administratives comme pour l'établissement d'un brevet?

Ces questions me troublent car je suis en train de pondre une super application: (encore) Un Système De Création D'Aventures pour AMIGA. Mais alors que ceux qui existent déjà (ou de moins ceux que j'ai eu l'occasion d'essayer) se ressemblent tous et n'offrent que peu de possibilités, le mien risque d'être assez novateur sur certains points. Je n'en dévoilerai rien ici de peur qu'on me pique mes idées (Pour une fois que j'en ai quelques unes)!!!...

Mes salutations à toute l'équipe!

Jean-Philippe (alias OB1) LOMAS

Ed: Tous les associations et clubs diffusant les programmes de domaine public sont contents de recevoir de nouvelles contributions. Et si vous avez écrit quelque chose de génial ça peut aller très vite! Il n'y a aucune formalité, une simple lettre suffit.

En général, il suffit d'écrire Copyright avec l'année et votre nom, mais si vous avez peur qu'un autre prétende que son programme (identique) est anterieur au vôtre, vous pouvez toujours déposer l'original chez votre notaire avant de le diffuser.

Cher A-News,

Dans la série "On n'est jamais mieux servi que par soi-même", je vous envoie mes impressions au sujet du disque dur SUPRA-DRIVE pour A500 (version 30 Mo).



Un bref rappel: Il s'agit d'un disque dur connecté à une interface SCSI (35 ms), autoboot en 1.3 et pouvant supporter une extension de 2 Mo.

Après un déballage rapide et prudent, vous vous retrouvez avec: 1 interface, 1 disque dur, 1 manuel, 2 disquettes et 2 câbles. La mise en place est très simple: il suffit de connecter l'interface au bus du 500, sachant qu'elle offre d'ailleurs une extension de ce bus. On relie ensuite le disque à l'interface, on branche l'alimentation et le tour est joué. Vous l'aurez certainment compris, le disque est séparé de l'interface, mais le câble les reliant est suffisamment long pour pouvoir s'organiser correctement.

Ma première constatation a été le fait qu'il faille attendre environ 20 secondes avant que le système commence à autobooter. La première fois, on a l'impression que tout est bloqué, mais au moment où la petite lumière rouge du disque se met à clignoter et la tête à courrir sur les pistes au rythme du ventilo ronronnant (type A2000), un seul mot: JOIE.

Le disque vous est livré formaté en FFS, et partagé en deux partitions de 15 Mo. L'une est vide, mais sur l'autre se trouvent le système 1.3, ainsi que le contenu des deux disquettes d'accompagnement. Parmi les multiples fichiers et programmes fournis, le premier dont je me suis servi était un fichier exécutable prenant totalement en charge la mise à jour du 1.3 pour sa dernière "update" (la 1.3.2 qui n'était pas standard à l'époque). Vraiment sympa. Outre les excellents programmes dédiés à l'usage du disque (Editeur de pistes, programme de formatage, de package...), on trouve aussi Climate, le gestionnaire de disque. Il est quelque peu dépassé mais l'intention était bonne.

Au niveau de la documentation, on retrouve l'obstacle linguistique habituel puisqu'elle est en anglais. Elle est cependant claire et bien illustrée. Et de toute façon, un niveau d'anglais moyen suffit à saisir l'essentiel (ne pas débrancher l'interface quand l'ordinateur est allumé, etc..)

Quant au revendeur (InterComputer Paris), impeccable: Renseignements avant l'achat, commande traitée rapidement, tests avant envoi, assistance téléphonique, et en plus très sympathiques. J'insiste sur le revendeur car, en temps qu'abonné à FRAUG, je participe à l'action contre les vendeurs qui confondent informatique et électroménager.

En conclusion, je suis hyper-satisfait de ce disque dur qui supporte la comparaison avec tous ces concurrents, comme le prouvent les résultats de DiskSpeed (je ne dispose pas de DiskPerf) obtenus dans les conditions que vous adorez: 10 Mo de données et formatage récent.

Disk Speed Test 1.0 Copyright c 1989 by MKSoft Development
Drive: dh0:
File Create: 8 files/s
File Delete: 18 files/s
Directory Scan: 93 files/s
Seek & Read: 212

Raw Read Speed: 512 byte: 60750 bytes/s
Raw Read Speed: 4096 byte: 127120 bytes/s
Raw Read Speed: 32768 byte: 228631 bytes/s

Raw Write Speed: 512 byte: 28111 bytes/s
Raw Write Speed: 4096 byte:123578 bytes/s
Raw Write Speed: 32768 byte: 209840 bytes/s

Jean-Luc Manchon, 73540 La Bathie

Cher A-News,

L'article du mois de mai 1990 (numèro 24 p30), concernant le transfert de données C64 vers Amiga, peut avoir une certaine modification; en effet on peut aussi transmettre des données binaires (cf petit carré en bas à droite de l'article) vers l'Amiga. Notamment si on veut s'en servir sous émulateur C64, ou autre... Pour mieux expliquer, je donne un exemple:

Tout se fait à partir du C64 (L'Amiga étant prêt à recevoir):
- LOAD "Prg",8 CR

Une fois lu il faut chercher les adresses Départ et Arrivée:

exemple: début = 2040 = $ 07 F8 = en décimal 7 ET 248

fin = 47000 = B7 98 = en décimal 183 ET 152

- OPEN 2,2,2,CHR$(8+32)+CHR$(32+64) CR
- CMD 2 CR
- SAVE "NOM",2 CR

Faire tout de suite run/stop
- POKE 780, 253 CR
- POKE 253,248 CR: début octet faible
- POKE 254, 7 CR: début octet fort
- POKE 781, 152 CR: fin octet faible
- POKE 782, 183 CR: fin octet fort
- SYS 62941 CR
- CLOSE 2 CR

CR = IL FAUT VALIDER

ET..... HOP!

***Yan Schmitz**, 75011 Paris*

Messieurs,

Avant de déverser mes propos que l'on pourrait qualifier à tort d'anti-Amiga, je vous signale que je dispose d'un AMIGA 500 étendu 1 Mo, et que je développe principalement en C.

Autre Remarque: A propos de programmation C, il y a quelques temps je vous avais soumis un petit problème concernant la gestion multi fenêtres avec gadgets, auquel vous m'aviez très gentiment répondu. Je vous signale que j'ai trouvé une petite combine, certes pas très élégante, mais je dois le dire assez pratique, qui évite tout plantage intempestif. Cette combine je la tiens donc à la disposition de toute personne qui aurait déjà rencontré ce type de problème.

Questions:

En lisant la presse spécialisée Amiga, je peux constater que les sujets traitant de Vidéo, Son, Images, Son-Vidéo, Vidéo-Son, Son-Son, Vidéo-Vidéo, Images-Vidéo, Vidéo-Images, Images-Images, et je crois ne pas en avoir oublié, sont très nettement en majorité.

Certes il est évident que le modèle Amiga dispose de quelques capacités à produire de jolis sons, et de restituer de belles images, mais au point de ne faire que cela, je commence à me poser quelques questions.

1) Cette publicité que je qualifierai presque de propagande pourrait-elle nuire à cette machine, en ne la cantonant que dans les domaines précédemment cités??

2) COMMODORE avec son nouveau modèle Amiga 3000, se décide enfin de se tourner vers les professionnels, mais justement les développeurs ont-ils réagi, et à part les SCULPT 4 ou 5D (on ne sait plus), les DIGI-MACHINE et les TRUC-ANIMATE-VIDEO-PRO-SOUND, quels sont les nouveaux produits??

3) J'ai également une autre inquiétude à formuler: les langages. Bien évidemment il existe d'excellents C (Lattice et Aztec), d'un bon Basic (GFA) et... c'est tout. Les PASCAL, FORTRAN, PROLOGUE, LISP et autre MODULA sont-ils classés "confidentiel défense"?? Je veux bien admettre que pour les 3 derniers leur utilisation est plus spécifique, mais ne pas disposer d'un bon FORTRAN ou d'un bon PASCAL, c'est absolument scandaleux!!

"Ouais mais le FORTRAN, c'est un langage qu'il est vieux, et que y a que les chiasses de "I.M" et "A....E" qui savent s'en servir". Néanmoins toujours est-il qu'avec ce dernier c'est véritablement le pied de l'utiliser dans les applications de calculs scientifiques et apparentés.

4) Cela sera tout pour ce mois-ci, en espérant lancer le débat pour la crédibilité et la survie de notre machine.

***Jean-Francois Chapelle**, 59 Valanciennes*

Ed: Je vous donne scandaleusement quelques tuyaux: AC/Fortran (295$ chez Absoft Corp), UCSD Pascal et Fortran-77 (100$ chez Pecan Software Systems Ltd), M2Amiga (249$ chez Interface Technologies Corp), M2Sprint (385$ chez Preferred Technologies Inc), Cambridge Lisp (199$) et ISO Pascal (99$) chez Metacomco) et UNH Prolog (chez Univ of NH). Il existe aussi un Prolog domaine public...et puis des Logo, Forth, APL et Comal aussi...



MATERIEL

Vends AMIGA 500 (08.90) ss garantie cause double emploi + A501 (08.90) + moniteur couleur (et vert) de marque Philips. Prix à debattre 4500F (valuer 6000). Tel dom: 60-48-15-14 (aprés 19h00) ou 42-76-47-29 (heures bureau).

Vends CARTE PC-XT + 5.25" + docs + disks. TBE. Prix 2500 Frs. Tel: 90-95-56-42 (H.R.) Demander Jean-Christophe.

Vends pour AMIGA 1000 extension PC XT (SIDECAR 1060 avec 512 Ko) prix 1000 Frs. Tel: 60-48-53-20 aprés 19h, demander Michel.

Vends MINIGEN (genlock Pal) 1000 Frs. Vends 1 table effets vidéo "SANSVI VX99" sous garantie. Prix 2000 Frs valeur 4500 Frs. Tel: 94-61-02-12 (répondeur) ou le soir 94-61-00-61.

Vends cause double emploi KIT complet EMULATEUR AT "A2286" sous garantie 4500 Frs + DISQUE DUR 40 Mo Western Digital sous garantie (peut etre partitionné AMIGA/PC) 3500 Frs. Tel: 91-50-23-50.

Vends AMIGA 500 + Moniteur 1081 + extension memoire + joysticks + logiciels. 5500 Frs. Tel: (16)-93-78-63-78 aprés 19h.

Vends pour AMIGA Perfect Sound 2.3 400 Frs, originaux SPACE RACER 100 Frs, ROCKET RANGER 150 Frs. Vends AMIGA 500 + Péritel + Disks 3000 Frs. Tel: (16)-27--48-66-67

Vends pour AMIGA Cordon de raccordement MINITEL Faits maison 75 Frs - Port en sus - Tel (16) 27-48-66-67.

Vends STAR LC 10 N/B 1250 Frs; Vidi Amiga 1500 Frs; Camera video couleur + magnetoscope 4500 Frs; Filtre electronique Digi-Gold-Pro (Pal, secam, Y.C, RVB) 2200 Frs; TV LCD N/B (Citizen) 450 Frs. Demander David au 48-94-57-67.

Vends DISQUE DUR AMIGA A590 (20 mega) avec 1 mega de memoire ram. Jamais servi, encore sous garantie pendant 6 mois. Prix 4800 Frs à débattre. Tel: 50-59-22-78. Bossan David.

Infographiste vends AMIGA 2000B 3Mo de RAM, disque dur SCSI 20 MB, moniteur couleur 1084S + tous les logiciels de graphisme 2D, 3D, titrage et musique. Le tout 15,000 Frs. Tel: 43-58-23-61 (PARIS) ou repondeur.

Vends AMIGA 2000B + 1084S + carte XT + disques dur 20 Mo + Disquettes + Bible de L'Amiga. Le tout 14,000 Frs à deb. Tel: 80-21-48-74. Valcavoa Stephan, 21190 TAILLY.

Vends LECTEUR 5.25" Golem externe pour Amiga. Prix 1000 Frs. S'adresser à Mr Patrick PASSINI, 13 Chemin Fried, 67100 STRASBOURG. TEL: 88-41-00-75.

Club de D.P. cherche écran monochrome tout modèle pour servir d'écran de copie. Prix jusqu'à 250F, suivant état. LOAD'N'ENJOY, BP 10, 08000 Villers-Semeuse.

CONTACTS ET LOGICIELS

Infographiste free-lance concoit et réalise sur AMIGA 2000: génériques, logos, graphiques, animations 2D et 3D. Sorties sur le format vidéo de votre choix. Assure également des stages de formation sur DeluxePaint III et Sculpt 4D. Possibilité d'enregistrer vos oeuvres en vidéo grâce à un genlock de qualité broadcast. Contact: Emmanuel Roux (1)-48-08-01-80.

GRAPHISTES de tout poils, nous imprimons toutes vos realisations (fichiers 16, 32, 64, 256 ou 4096 couleurs, images DIGIVIEW et ray tracing 24 Bits) sur imprimante couleur CANON FP 510 en 256 parmi 16 millions, et tout ca pour pas cher du tout. Pour plus de renseignements, ecrivez à Francois RIMASSON, 14 rue MICHELET 35700, Tel: 99-36-23-47.

The Soundmates distribuent echantillons et sons pour Roland W30 et S50, Ensoni EPS, Yamaha V50 et bien sur... Amiga! Catalogue contre 2 timbres à 2.30FF chez F. Ducoulombier, 57 r de Valenciennes, 59230 St Amand les Eaux.

EMPLOI

RECHERCHE ANALYSTE PROGRAMMEUR Pour la conception de logiciels de réseaux de bornes interactives multimédia téléchargées via TELETEL et RNIS. Adresser lettre + C.V. à: ARCHOS - Madame MARLIER, 99 rue d'Amblainvilliers, 91370 VERRIERES-LE-BUISSON.

AMIE INFORMATIQUE recherche TECHNICIENS DE MAINTENANCE Matériels ATARI et/ou AMIGA. Telephoner au 16-(1)-43-57-48-20.

TRES URGENT : Jeune technicien en maintenance automatisée (diplôme du 3/8/90) cherche poste avec beaucoup de programmation d'automates (PB, TSX, autres) ou poste de pupitreur (frappe rapide, bonnes notions de P.A.O.) avant fin septembre. Téléphoner (le matin) au 24-37-52-91.

CLUBS (rubrique gratuite)

FRANCE

18 CLUB INFORMATIQUE, BP413, 18007 Bourges Tél 48-24-66-24
26 CLUB64Informatique, 4 Allée S Garaix,26200 Montelimar
37 TOURS MICRO CLUB BP 168 37001 Tours 47-51-12-11
38 CLUB APOGEE -- BP 6 38620 Montferrat. Tél. 76 32 38 41 Stéphane Parenton.
38 VIENNE INFORMATIQUE 38780 Pont-Eveque, tél 74-57-20-78
44 POWER CLUB COMMODORE, Hédi TRIKI, 2 av de la jeunesse 44700 Orvault (Nantes) Tél 40-40-98-91
50 ATACOM Section Amiga BP15 50130 Octeville, Tél 33-53-88-07
57 ALICE club informatiue, Maison des Jeunes, r Cléménceau, 57360 Amneville tél 87-71-08-03
57 ALPHA CLUB INFORMATIQUE SARRE GUE MINES Foyer Culturel, 3 rue J.Roth, 57200 Sarreguemines. Tél 87-95-25-03.
59 FREE DISTRIBUTION 88 r de Sailly 59390 Toufflers
64 FRAUG BP64, 64202 Biarritz Cedex. Tél 59-21-67-14.
64 MICROINFORMATIQUE CLUB D'ANGLET 59-52-34-03.
67 CLUB MICRO-LOISIR 67300 Schiltigheim tél 88-32-56-68
73 AMIGAMANIA service PDS 13 av J Jaurès 73000 Chambery
77 MICROTEL CLUB, Ecole Pasteur 64 r du Gal de Gaulle, 77000 Melun, tél 60-68-67-83
93 CMOS BP157 93163 Noisy-le-Grand Cedex, tél 1-64-02-45-45

BELGIQUE

7500 CLUB P.A.C.T. BP94, 7500 Tournai
GCCL-MICRO, club Amiga dans la région du centre, tél 064-33.79.46 ou 064-36.77.09

SUISSE

1000 Amiga Multitask Force, CP297, Bergières, 1000 Lausanne
1000 Amiga First, Case Postale 234, CH-1000 Lausanne 22
1870 Amiga Multitask Force, Thierry Coutaz, Ch d'Arche 6913, 1870 Monthey (VS), tél 025-71-37-30

LES PACKS CADEAUX AMIE

PACK N° 1 : 10 LOGICIELS DE JEUX (originaux) ou 2 LOGICIELS PÉDAGOGIQUES MATH + FRANÇAIS (de votre niveau) + 1 SUPER MANETTE

PACK N° 2 : PACK N° 1 + 1 TAPIS SOURIS, 10 DISQUES VIERGES, 100 LOGICIELS DU DOMAINE PUBLIC.

AMIE LE PRO.

LES PACKS CADEAUX AMIE

PACK N° 3 :
Logiciel AEGIS ARTPAK,
Logiciel AEGIS ANIMATOR,
Logiciel AEGIS DRAW,
Logiciel ARAZOK'S TOMB
+ 100 logiciels du Domaine Public.

AMIGA 500

AMIGA 500
+ PACK CADEAU N° 1 ou 50 DISQUETTES 3" 1/2
3 490 F
ou 3.400 F*

AMIGA 500
+ MONIT. COUL. 1084 S
+ PACK CADEAU N° 2 ou 100 DISQUETTES 3" 1/2
5 790 F
ou 5.700 F*

AMIGA 500
+ EXTENSION 512 K
3 790 F
ou 3.600 F*

AMIGA 500
+ MONIT. COUL. 1084
+ EXTENSION 512 K
5 990 F
ou 5.700 F*

PÉRIPHÉRIQUES

–10 %

PÉRIPHÉRIQUES A500

LECTEURS

3" 1/2 Ext.	PROMO	790 F
5" 1/4 Ext.	PROMO	1 290 F

EXTENSION MÉMOIRE

512 Ko	PROMO	600 F
512 Ko + Horloge	PROMO	790 F

DISQUES DURS

A 590 20 Mo	3.990 F
+ 1 Mo Mémoire	1.190 F

MONITEURS

1084	2.590 F
PHILIPS 8832	2.290 F
MULTISYNCHRO	4.990 F

SON

INTERFACE MIDI BUS +	500 F
INTERFACE MIDI GOLD	570 F
PERFECTSOUND 3.0	790 F

VIDÉO

DIGIVIEW GOLD	1.690 F
GENLOCK GST GOLD VP	6.790 F
GENLOCK GST GOLD SP	5.500 F
HOME VIDÉO KIT	4.490 F
MINI GEN	1.390 F

SCANNERS

PRINT TECHNICK A4	4.990 F
SCANNER COUL.	5.490 F

TABLETTES GRAPHIQUES

CRP A4	PROMO	3.590 F
CRP A3		7.990 F

SOURIS

CONTRIVER	290 F
NAKSHA	350 F
SOURIS OPTIQUE	590 F
TRACK BALL	390 F

DIVERS

MOUSE MASTER	270 F
MINI AMP 3	390 F
MINI AMP 4	530 F
NORDIC POWER	875 F
POWER PC BOARD 500	3.690F

LOGICIELS

–10 %

EXTRAIT DE NOTRE CATALOGUE

SHERMAN M4	230 F
LARRY III	370 F
DAN DARE III	210 F
DRAGONS BREATH	290 F
STAR BLADE	240 F
F 29	230 F
MINDWINTER	260 F
FRED	240 F
KICKOFFZ	160 F
INFESTATION	240 F
ITALY 90	220 F
OPÉRATION STEALTH	280 F
SHADOW WARRIORS	230 F
FLIMBOSQUEST	230 F
IMPERIUM	260 F
PIRATES	220 F
CONQUEST OF CAMELOT	370 F
HARLEY DAVIDSON	280 F
LOSTPATROL	230 F
PROTITLER	1.490 F

POUR LA RENTRÉE AMIE VOUS OFFRE L'AIDE AU SUCCÈS SCOLAIRE

* UNIQUEMENT POUR REGLEMENT COMPTANT (chèques ou espèces)

REMISES NON CUMULABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

LES Plus d'AMIE

COMMANDEZ 43.57.48.20

- GARANTIE 2 ans
- CRÉDIT 4 mensualités sans intérêt*
- REPRISE Votre vieil ordinateur ATARI ou AMIGA repris à 50 % de sa valeur**
- REMISES aux collectivités et comités d'entreprise.

* Après acceptation du dossier
** Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F.

FAX : 47.00.50.51

	✉	☎
VPC	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.48.20
ATARI	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.96.89
AMIGA	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.96.18
PC	19, bd Voltaire 75011 Paris	43.38.18.09
SERVICE TECHNIQUE / OCCASION	13, passage du Jeu-de-Boule 75011 PARIS	43.38.46.40
MARSEILLE LOISIRS	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91.42.50.42
MARSEILLE PC	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91.47.74.11

AMIGA 2000

AMIGA 2000
+ PACK CADEAU N° 3
7 490 F
ou 6.990 F*

AMIGA 2000
+ MONIT. COUL. 1084
+ PACK CADEAU N° 3
9 990 F
ou 9.290 F*

AMIGA 2000
+ MONIT. COUL.
+ ÉMULATEUR XT
+ PACK CADEAU N° 3
11 990 F
ou 11.290 F*

AMIGA 2000
+ MONIT. COUL.
+ ÉMULATEUR AT
+ PACK CADEAU N° 3
15 990 F
ou 14.990 F*

PÉRIPHÉRIQUES

–10 %

EXTENSION 2 Mo	3.790 F
DISQUE DUR 45 Mo	5.590 F
LECTEUR INT. 3" 1/2	1.100 F
CARTE XT	2.000 F
CARTE AT	5.490 F

IMPRIMANTES

–8 %

CITIZEN

120 D	1.590 F
SWIFT 24	3.990 F

STAR

LC 10	1.890 F
LC 10 COULEUR	2.300 F
LC 24-10	3.190 F

EPSON

LX 800-400	2.400 F
LQ 500-400	3.790 F

COMMODORE

MPS 1230	1.590 F
MPS 1500 COUL.	2.300 F

DISQUETTES 3" 1/2 DF DD
par 100 : **5,00 F** l'unité
par 50 : **5,50 F** l'unité – par 10 : **6,00 F** l'unité

BOÎTES DE RANGEMENT (avec clés)
50 DISKS 50 F – 90 DISKS 90 F – POSSO 139 F

A RETOURNER A : AMIE VPC 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM ____________________

ADRESSE ____________________

VILLE ____________________

CODE POSTAL ⎵⎵⎵⎵⎵ TÉL ____________________

MON ORDINATEUR ____________________

(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables).

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			

POSTE 30 F/TRANSPORTEUR 90 F C.R. 60 F TOTAL

☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE ☐ CARTE CLUB AMIE

⎵⎵⎵⎵ DATE D'EXPIRATION

⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵

DATE __________ SIGNATURE



SCOR - AN 9.90 - RC 86 B 2526

DIGI·VIEW GOLD

4096 COULEURS EN HAUTE RESOLUTION... ce n'est qu'un début.

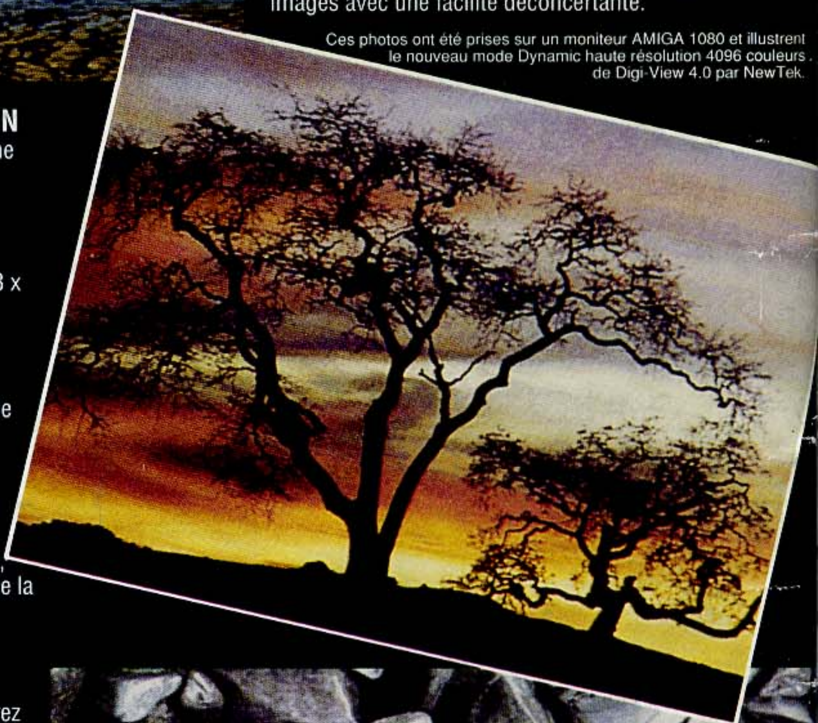




vec le tout nouveau logiciel Digi-View 4.0 vous pouvez faire ce que la plupart des gens croyait être impossible: digitaliser et afficher 4096 couleurs en haute résolution ! Ce nouveau mode graphique s'appelle le Dynamic Hires. Il faut voir le résultat pour y croire. Et ce n'est qu'une des fantastiques possibilités de Digi-View 4.0. Les nouvelles caractéristiques comprennent : le Dynamic HAM (HAM sans Franges), la réduction de bruit (pour une netteté d'image jamais égalée), la compatibilité Arexx, la digitalisation de super bitmap, le support couleur 24 bits, la compatibilité 68020/68030 et des dizaines de nouvelles fonctions qui font de Digi-View Gold le meilleur système d'acquisition vidéo sur Amiga.

Et il reste toujours aussi simple d'emploi. Faites juste la mise au point de votre caméra vidéo sur un objet ou une photo, et en quelques secondes Digiview-Gold le transformera en une superbe image AMIGA aux couleurs vives et à la netteté impressionnante. Que ce soit pour créer des images destinées à la P.A.O, aux présentations, à la vidéo ou pour le plaisir, Digi-View Gold offrira les plus belles images avec une facilité déconcertante.

Ces photos ont été prises sur un moniteur AMIGA 1080 et illustrent le nouveau mode Dynamic haute résolution 4096 couleurs. de Digi-View 4.0 par NewTek.



DIGI-VIEW 4.0 et DIGIPAINT 3 NE FONT PLUS QU'UN

la fonction Digi-Port de Digi-View 4.0 permet de partager le même écran que Digi-Paint 3, ce qui rend l'utilisation des images digitalisées plus simple et plus rapide.

SEUL Digi-View Gold :

- Digitalise dans toutes les résolutions Amiga de 320 x 256 à 768 x 580 (Haute résolution overscan)
- Utilise de 2 à 4096 couleurs (Halfbrite inclus)
- Offre le mode Dynamic permettant d'afficher 4096 couleurs en haute résolution
- Digitalise avec une précision de 21 bits par pixel (2.1 millions de couleurs) offrant la meilleure qualité d'image
- Possède des routines sophistiquées de dispersion qui donnent l'apparence de 100000 couleurs à l'écran
- Est livré avec un programme permettant la réalisation de slideshow d'images au format IFF et Dynamic.
- Permet un contrôle logiciel précis de la saturation des couleurs, de la luminosité, de la netteté, de la teinte, de la résolution et de la palette.
- Est couvert par une garantie à vie et bénéficie du support technique de CIS*.

Si vous voulez les plus belles images pour votre Amiga, offrez lui le digitaliseur vidéo le plus vendu de tous les temps : **Digi-View Gold. version intégralement françisée par CIS.**

1495.00 Frs TTC



NEWTEK INCORPORATED

Un changeur de genre est nécessaire pour une utilisation avec l'Amiga 1000. Le Dynamic Hires nécessite 2 méga de RAM. Digi-View Gold est une marque déposée de Newtek Inc.

*Pour bénéficier des avantages CIS/Newtek votre module Digiview Gold doit porter l'étiquette de garantie CIS. Si vous avez déjà acheté votre Digi-View et qu'il n'est pas couvert par la garantie CIS téléphonez au (16) 56 374 378 pour connaître les modalités de mise à niveau. Vous aurez également accès au Cool Friend Of Newtek Club de France. Pour connaître votre revendeur CIS/NewTek le plus proche téléphonez au (16) 56 374 378

